ASSASSIN'S CREED III POSTERİ HEDİYE!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Nisan 2012/04 I 7.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 54 I ISSN: 1307-8933

KIBRIS FİYATI: 9.00 TL (KDV DAHİL)
9 771307 893015 04

OYUNGEZER LONDRA'DAYDI!
Assassin's Creed 3'ün getirdiği yenilikleri gördük ve aklımız çıktı!

DÜNYANIN SONU BÖYLE Mİ OLACAKTI?

MASS EFFECT 3

STREET FIGHTER X TEKKEN I AM ALIVE **TWISTED METAL** ASURA'S WRATH **SSX**
SILENT HILL DOWNPOUR **SHOGUN 2 - FALL OF THE SAMURAI** DOSYA: KİRLİ OYUNLAR



Editörün Günlüğü

YEME YAVRUM, YEME EVLADIM

Sevgili okurlar, izin verirseniz bu ay sizleri bırakıp çok alakasız bir beyefendiye, Dr. Pierre Dukan'a seslenmek istiyoruz: Abicim iş mi bu yaptığın? Bir ay öncesine kadar temel gıdası peynirli poğaça olan ve tombul ama mutlu bir topluluk olarak yaşayıp giden Oyungezer ofisini resmen paramparça ettin. Batının en hızlı pilav yiyen insanı Volkan, öğle yemeklerinde masaya bile uğramaz oldu. Damla desen cebinde tavuk jambonla dolaşıyor, başka şey yemiyor, çikolata krizini yulaf yutarak geçiştirebildiğine inanan bir insana dönüştü. Sinan gidip gelip Damla'ya "Peki erik de yasak mı" gibi tuhaf, şifreli sorular soruyor. Herkeste bir tuhaflık, bir yeme bozukluğu. Şennur Abla'nın elcağazlarıyla hazırladığı ve normalde akşamüstüne bile kalmayan yemekler günlerce dolapta sürünüyor, sonra da doğruca mahallenin kedilerine gittiğinden onlar da artık kabak ogratenden aşağısını beğenmez oldu... Ve tüm bunların sorumlusu sensin Dukan Efendi.

Sizin oralara da uğradı mı bilmem ama baharın gelmesiyle bizim ofiste gerçekten bir çılgınlığa dönüşmüş durumda Dukan Diyeti. Sadece proteinle beslenmek üzerine kurulu bu yöntemle, evet, çok hızlı kilo veriliyor ama yani toplumsal bağlarımız gevşiyor bildiğin. Yemek masasının çevresinde sandalye kapmaca oynadığımız o neşeli öğle saatlerimizi özlüyoruz.

Neyse ki kendimize yeni bir buluşma noktası belirledik. Ozan'ın aldığı küçük bir zımbırtı sayesinde kahve makinamız artık cappuccino da yapabiliyor ve bu yüzden tarihinin en popüler günlerini yaşıyor. Dukan'ın zedelediği ilişkilerimizi kahve makinasının çevresinde yeniden kuruyoruz. Köpüklü köpüklü, nefis!

Oyungezer'in 54'üncü nüshasına, bahar havasına, oyun bahçemize hoş geldiniz...
-Serpil

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

 oyungezer.com.tr

 facebook.com/oyungezer

 twitter.com/oyungezer



steamcommunity.com/groups/oyungezer

360drc



26 Assassin's Creed III

Amerikan yerlilerinin "Ayağa Kalkmış Zürafa" adını taktıkları Sinan, Ubisoft çadırından bildiyor.

PC İNCELEME



38 Mass Effect 3

Of! Oyunun sonu acayip, inanılmaz, feci, akıl almaz, şaşırtıcı derecede berbat.

KONSOL İNCELEME



56 Asura's Wrath

Elim çok ağırdır benim. Bir korum, aya kadar gidersin!

LOG-IN



82 Mass Effect 3 Multiplayer

Of! Multiplayer oynamak acayip, inanılmaz, feci, akıl almaz, şaşırtıcı derecede eğlenceli.

ORGANİZE SANAYİ

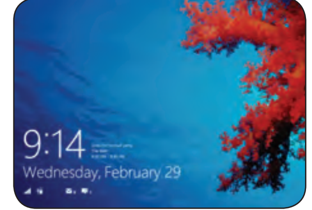


EKRAN DIŞI



bakmadan geçmeyin







DOSYA



OYUN CANAVARI



PIXEL



oyun indeksi

OGZ_DVD

DVD HAZIRLAMAK CİDDİ BİR İŞTİR



GDC 2012

OYUN TASARIMCILARI ANLATIYOR

Bu yıl 5-9 Mart tarihleri arasında San Francisco'da düzenlenen Oyun Geliştiricileri Konferansı'ndan size harika videolar getirdik! Getirdik derken, bu kez kendi çektiğimiz videolar değil ne yazık ki. Fakat eğer *Bastion*'ın o harika grafiklerine kavuşmadan önce nasıl göründüğünü, *Fallout*'un yapım aşamasında ne gibi zorluklarla karşılaşıldığını ya da *Minecraft*'ın yapımcısının bu işlere ilk nasıl bulaştığını merak ediyorsanız DVD'mizdeki *[GDC 2012]* başlıklı, toplamda yaklaşık 3 saat süren video derlemesini izlemenizi öneririz.

Kutu kutu oyunlar

BU DEVİRDE HER ŞEY MINECRAFT

Voxel (3 boyutlu piksel olarak düşünebilirsiniz) tabanlı oyunların hemen "*Minecraft* kopyası!" diye yaftalanması sinir bozucu olsa da, *Minecraft*'ın bu tarz oyunların çoğalmasında etkili olduğu bir gerçek. Bu ayki DVD'mizin Full bölümünde de işte böyle iki adet oyun bulunuyor. *Lemma*'yı *Minecraft* ile *Mirror's Edge*'in evliliği olarak düşünebilirsiniz. *Minestein 3D* ise, isminden de anlaşılacağı üzere *Wolfenstein 3D*'yi andırıyor. *Minecraft* sevseniz de sevmeseniz de denemeniz tavsiyemizdir.



Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.



DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Angry Birds Space demosu
2- Rayman Origins demosu
3- Assassin's Creed III videosu
4- The Kite
5- The Old Tree

Türkçe FM 2012

FOOTBALL MANAGER 2012 ARTIK TÜRKÇE!

Geçtiğimiz Ekim ayının sonlarında FMGraphics.net tarafından başlatılan gönüllü çalışma tamama erdirildi, vatana millete hayırlı olsun! Çeviri, her türlü meslek grubundan çok sayıda katılımcının katkılarıyla hazırlanmış ve ardından profesyonel bir ekip tarafından birleştirilip düzenlenerek bir yamaya dönüştürülmüş. DVD'mizin Modlar bölümünde bulabileceğiniz dosyanın kurulumuyla ilgili bir sorun yaşarsanız FMGraphics.net üzerinden yardım almanızı tavsiye ederiz. Umarız ki bu çalışma gelecek *Football Manager*'ların Türkçe dil seçeneğiyle beraber gelmesinde de etkili olur.



Mari0

MUSLUK TAMİRCİLİĞİ, BİLİM ADINA

Aylar önce, portal açan Mario'lu animasyonu ilk gördüğümüzde, "Aa, ne güzel lan*!" demiş olsak da böyle bir oyunun gerçekten yapıldığından haberdar değildik (*Argo veya kaba sözcük). Derken o GIF'in videosu çıktı, derken oyunun ta kendisi! Mari0 adlı bu oyun *Portal*'ın oyun mekaniklerini *Super Mario Bros.*'a başarıyla aktarmakla kalmıyor; dört kişilik co-op, bölüm düzenleyicisi, indirilebilir bölüm paketleri ve 33 farklı şapkayla (ehe) birlikte geliyor. Tek eksiği ~73% daha fazla GLaDOS.



Epic Sax Game'de 4 Adımda Şöhret Olun:

1. Pratik yapın: Başarının sırrı çok çalışmaktadır. Çok düşünmeyin, parmaklarınız çalışsın.



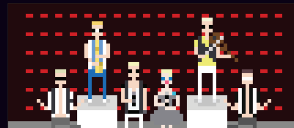
2. Stüdyoya girin: Albümünüzü herkes internetten korsan yollardan indirecek ama olsun.



3. Eurovision'a katılın: Komşu ülkelerle ilişkilerinizi sağlamlaştırın, gün gelir işiniz düşer.

4. YouTube videosu kaydedin: 10 saat boyunca aralıksız saksafon çalan kedi, görenleri şaşkına çeviriyor!





THE LEAGUE THAT MATTERS

ESL TÜRKİYE OYUNLARI


Counter-Strike


Crysis 2


Call of Duty


FIFA


HaxBall


Starcraft II


Trackmania Nations Forever


Warcraft 3



Tüm oyuncuları toplayacak tek çatı!
ESL Türkiye'de isterseniz sadece eğlenmek için, isterseniz de profesyonel olarak oynayıp hediyeler kazanabilirsiniz.

Dişinize göre rakipler!
Artık düşük seviyedeki oyuncularla oynarken sıkılma ya da yüksek seviyedeki oyuncularla oynarken zorlanmanın sonu geldi.

Tanınmış takım ve oyuncularla oynayabilme fırsatı!
Bugüne kadar sadece isimlerini ve başarı hikâyelerini duyduğunuz dünyaca ünlü isimlerle birlikte oyun oynama fırsatı ESL Türkiye'de.

Uluslararası mücadeleler sizi bekliyor!
35 ülkede aktif olan ESL'de, Avrupa'nın dört bir yanından oyuncularla maçlar sizleri bekliyor.

Tüm lig ve kupalar ücretsiz!
ESL'deki hiçbir turnuvaya katılmak için ücret ödemezsiniz.

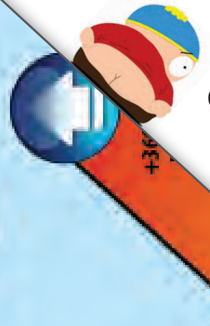
www.esl.eu/tr



setimedia

360drc





"Üşüdüm…
Çok üşüdüm."
sf 20 >>



İŞİN ASLI

Bütün ay herkes BioWare'e giydirdi ama işin arkasında EA var, heey! Uyansanıza. Mass Effect 3 olayıyla ilgili bu ay nereden baksan 10-15 makale okumuşumdur, bir o kadar da forumlara falan takıldım "millet neler diyor acaba" diye… Arkadaş satır arasında bile olsa oyundaki özensizliğin, bariz çalıntı kısımların ve oyunun sonundaki üslup hatasının sorumluluğunu EA'e yükleyen o kadar az ki… Varsa yoksa BioWare. Dostlar, canlar yapmayın. EA, BioWare'in üzerinde Demokles'in kılıcı gibi sallandıkça daha çok görürüz bu güzelim firmanın Dragon Age ya da Mass Effect örneklerinde olduğu gibi saçmaladığını. Belli ki EA her sene Mass Effect, Dragon Age çıksın istiyor. Tıpkı Ubisoft'un Assassin's Creed markasından tonla para kazandığı gibi durmaksızın bu markalar altında her yıl yeni bir oyun çıksın, ekmeğime bakayım diyor. Elbette ki sırtından iteklenen BioWare de olmayacak hatalar yapıyor. Siz BioWare'e değil, EA'e giydirin bence…

Biterken çalıyordu:
Future World Music - Fight

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1	The Sims 3: Showtime	EA
2	Mass Effect 3	EA
3	Football Manager 2012	SEGA
4	Star Wars: The Old Republic	EA
5	The Sims 3	EA
6	The Elder Scrolls V	Bethesda
7	The Sims 3: Pets	EA
8	Battlefield 3	EA
9	Assassin's Creed: Revelations	Ubisoft
10	The Sims 3: Generations	EA

OFİS 2012

Can! Niye kestin kendini…

1) Hakkaten ya! O kollardaki kesikler nedir öyle?
Sadece kollarla kalsa keşke. Burnumda bile çizik izi kaldı bak. "Okuma yazmam yok, çizik atsam ben?" diyen Guen'in marifeti hepsi.

2) Nerede eldivenler? Nerede idman ruhu?
Ya sorma, bulamadım doğru düzgün bir kask ve eldiven. Yoksa kendimi ringlerde çılgınca boks yapmaya verecektim ama olamadı işte.

3) Neden BioWare'e saplıyorsun bıçağı? EA'in hiç mi günahı yok?
EA'in günahları saymakla bitmez ama BioWare de ruhunu direkt şeytana sattı. Madem satacaklardı, bari Diablo gibi şekil bir şeytana satsaydılar.



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Büyük gün yaklaşıyor

Tükenmiş ümitler yeniden yeşeriyor, on yıla çıkmaz denen oyunlar bir bir geliyor! Blizzard, yaptığı açıklamada Diablo III'ün 15 Mayıs'da piyasada olacağını açıkladı. Oyunu ön siparişle satın almış olanlarımız çoktan ön yüklemeyi yaptı ve gözleri ekrana kilitledi. Bekliyoruz, çok az daha...

Hep daha fazlasını isteyenlere

Batman: Arkham City ile iyi bir oyunun nasıl çok daha iyi olabileceğinin dersini veren Rocksteady Studios, şimdiden yeni oyun için kolları sıvamış. Oyun Direktörü Sefton Hill, yaptığı açıklamada bir sonraki yapımları için çok ilginç fikirleri olduğunu söyledi. Bu adamların durmaya niyeti yok...

Bizler inandık siz de inanın

Sega'ya yakın kaynakların belirttiğine göre Shenmue I ve II'nin HD yapımları çoktan bitmiş ve çıkış için uygun zamanı beklemekteymiş. PSN ve XBLA için çıkacağı söylenen bu paketin çıkışı için henüz resmi bir açıklama gelmese de yakın kaynakları seviyoruz biz, kendimize de çok yakın hissediyoruz, kulaklarına fısıldayasımız falan geliyor böyle...

5 tuşlu çalgı mı olur canım?

Her ne kadar 5 tuşlu oyuncak gitarlarımızla attığımız sololardan çok zevk alıyor olsak da gerçek gitarın yerini pek tuttuğunu söyleyemeyiz. Bu eksiği kapatacak olan Rocksmith'in 14 Eylül'de Amerika sınırlarını aşıp Avrupa'ya geleceğini öğrendiğimizde bu yüzden pek bir sevindik. 5 tuşla harikalar yaratanları şimdi pistlerde görmek isteriz (kıskanç mod).

Elinizdekiyle idare edin

Xbox 720 (kendimizce koyduğumuz hınzır bir isim) hayalleri kuranlar bu seneyi pas geçmek zorunda. Microsoft basın sözcüsü David Dennis'in yaptığı açıklamaya göre değil E3, 2012'nin herhangi bir döneminde yeni konsol açıklaması yapılmayacak. 2013'te, yeni bir bilinmezde görüşmek üzere...

Ardına bakma yolcu

EA'den yapılan açıklamaya göre 13 Nisan tarihi itibariyle aralarında Saboteur, Need for Speed Pro Street ve Burnout Revenge'in de olduğu 8 oyunun sunucuları kapatılacak. Aranızda hâlâ bu oyunların multiplayer'ını oynayan varsa son günlerinin tadını çıkarsın.

Nintendo, Türkiye'de sahipsiz kaldı

Uzun süredir Nintendo'nun Türkiye dağıtımlarını gerçekleştirmekte olan Nortec Eurasia, ticari operasyonlarını durdurma kararı aldı. Nintendo Avrupa'dan yapılan açıklamada tüketicilerin mağdur durumda kalmaması için gerekenin yapılacağı belirtilse de böyle bir ismin sahneden ayrılmış olması çok üzücü...

El mi yaman yoksa bey mi?

Bu sayfalarda bir yerlerde de belirttiğimiz gibi Mass Effect 3'ün sonu kimseyi tatmin edebilmiş değil. Ama öyle birisi var ki, BioWare'i yanıltıcı reklamlarla tüketiciyi kandırmak ve vaatlerini yerine getirmemek nedenleriyle Amerikan Federal Ticaret Komisyonu'na şikâyet etme noktasına kadar geldi. Biz böyle yaparız işte adamı, o son değişecek, indir o elini, höt!

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar



TANRILAR ÇILDIRMIŞ OLMALI

Geçtiğimiz ay sizlerle Tim Schafer'ın yeni oyun projesi için başlattığı bağış kampanyasının başarısından bahsetmiştik. 400.000 dolar hedefiyle başlanan kampanyada toplanan para 3.3 milyon dolara ulaştı ve bu durum Schafer'ın iştahını kabarttı. Monkey Island, Full Throttle ve Maniac Mansion gibi yapımların yaratıcısı Schafer, toplanan parayla yapacağı oyunun Grim Fandango'dan 10 kat daha iyi olacağını açıkladı. Elbette konu Tim Schafer olunca beklentiler büyük oluyor ancak buna benzer şeyler söyleyerek kalp spazmına neden olmanın âlemi var mı? Kimilerine göre gelmiş geçmiş en iyi macera oyunu olarak kabul edilen Grim Fandango'dan 10 kat daha iyi bir yapım mı beklemeliyiz şimdi? Yo yo, oyun sektörü henüz buna hazır değil. Ancak bu deli adam eğer vadettiği şeyin yarısını bile gerçekleştirirse bunun gerçekleşmesini sağlayan yaklaşık 90.000 bağışçıya şimdiden teşekkür ederiz.





PETER VE MACERALARI

Sadece yaptıklarıyla değil söyledikleriyle de daima gündemde olmayı başaran Peter Molyneux, yine yaptı yapacağını. Ay ortasında yapılan açıklamada bundan tam 15 sene önce kurucularından olduğu Lionhead Studios ve bünyesinde bulunduğu Microsoft'tan ayrılma kararı aldığı belirtildi. Bu ayrılığın çok net çizgilere sahip olmadığını ve Molyneux'nün Lionhead'e danışmanlık yapmaya devam edeceğini de belirtelim. Halihazırda yapım sürecinde olan Fable: The Journey'in yapım ekibinde yer almaya da devam edecek usta yapımcı. Peki, bundan sonra ne olacak? Twitter sayfasından 22 Cans isimli bağımsız bir oyun firmasına geçtiğini açıklaması tam da Molyneux'den beklenecek bir hareket oldu aslında. Microsoft gibi dev bir firmada yaratıcılığının kısıtlandığını düşünelim ve bu yeni adımla eski günlerine döneceğini hayal edelim... İyimser olmakta fayda var.

BAHÇEŞEHİR ÜNİVERSİTESİ BUG BİLDİRİYOR!

"Mevcut sistem çalışmıyorsa, düzeltecek bir BUG gerek!" mottosuyla start alan Bahçeşehir University Game Lab, nam-ı diğer BUG, sektör için bir iletişim ağı kurmanın yanı sıra oyun yapmak isteyenlere de bir eğitim zemini sağlamayı hedefliyor; yapacağı akademik ve teknolojik araştırmalarla güncel trendleri kucaklayıp yenilerini eklemek istiyor. İletişim Tasarımı Bölümü lokomotifliğinde kurulan BUG, işe bir pilot yaz okulu ile başlıyor. Sonunda oyunların üretileceği bu üç haftalık eğitim seminerleri, oyun yapmaya bir yerinden bulaşmış, hevesli herkese açık olacak. Başvurular bu kriterlere göre filtrelenecek, gerekirse mülakatlar da yapılacak. Bu gerçekten İstanbul için çok önemli bir adım. Piyasanın tarafsız bir merkezde toplanması ve buradan eğitilmiş insan kaynağı ihtiyacının karşılanması, oyun geliştirmeye dair çok yönlü bir çözüm potansiyeli öneriyor. ATOM nasıl Ankara için bir başlangıç olduysa, BUG da İstanbul için aynı misyonu üstlenebilir. Elbette piyasanın ve bizlerin desteğiyle. Detaylara bug.bahcesehir.edu.tr adresinden ve serbest yazarımız, aynı zamanda Bahçeşehir'den hocamız Güven Çatak'ı taciz ederek ulaşabilirsiniz.



NE DEMİŞTİK? YA DA NEREDE KALMIŞTIK?

2012 öngörülerimizi sunduğumuz dosyada bu yılın PC yılı olacağını söylemiştik. PC Gaming Alliance ve araştırma şirketi DFC Intelligence'ın PC oyunculuğu üzerine hazırladığı rapor da bu tahminimizi destekler veriler sunuyor. Rapora göre 2011 yılında %15'lik bir büyüme kaydeden PC pazarı, 18,6 milyar dolar gelir ile de tarihin en iyi seviyesine ulaştı. Özellikle Çin pazarının gösterdiği %27'lik büyüme ve dünya genelinde hiçbir bölgede gerileme yaşanmaması dikkat çeken hususlar. Rapor sadece sayısal verilerden oluşmuyor, bu büyümenin nedenleri de masaya yatırılıyor. Özellikle geçtiğimiz sene ciddi bir büyüme gerçekleştiren F2P pazarı aslan payını kaparken, sosyal oyunların da ciddi katkı sağladığı belirtiliyor raporda. Bununla birlikte PC için çıkan Skyrim, Battlefield 3 ve Modern Warfare 3 gibi başarılı yapımların da bu büyümede önemli rol oynadığı aşikâr. Bütün bu olumlu tablonun içinde kutulu oyun satışının yaşadığı gerileme de gözlerden kaçmıyor. Dijital dağıtımın karşısında perakende satışın tutunamadığını belirten PCGA Başkanı Matt Ployhar, pek çok firmanın Steam örneğini takip ettiğini sözlerine ekliyor. Yeni nesil konsollar gelene kadar PC için cicim aylarının devam edeceğini rahatlıkla söyleyebiliriz.



> Dark Souls'un PC sürümünün çıkma ihtimali iyice güçlenmiş. > Microsoft AAAA bir oyun için adam arıyormuş. Bakın üç A değil, dört. > Blizzard WoW'u iPhone'da >>



YARAMIŞ TOSUNUMA

Oyun sektöründe yer almak istediğinizi söylediğinizde ailenizden tepki mi görüyorsunuz? "Onca yıl okudun, gidip oyun mu oynayacaksın?" gibi sorularla mı karşılaşıyorsunuz? Üzülmeyin, çünkü artık Gabe Newell var. Bundan sonra buna benzer tepkilerle karşılaştığınızda bu şirin abimizin başarılarını onlara göstererek kendinizi haklı çıkarabilirsiniz. Forbes'un her yıl utanmadan hazırladığı dünyanın en zenginleri listesine bu yıl oyun sektörü olarak bir ismi, Gabe Newell'ı dâhil etmenin haklı gururunu yaşıyoruz. Dünya üzerinde yer alan 1226 dolar milyarderinden biri olan Newell, 1.5 milyar dolarlık servetiyle kıskananları çatlatıyor. Valve'ın yarısından fazla hissesine sahip olan Newell, şirketin 3 milyar doları aşan değeriyle kendi servetine servet eklemeyi sürdürüyor. Demek ki neymiş? Oyun oynayarak da para kazanılabiliyormuş, şaka len şaka, açız hepimiz…

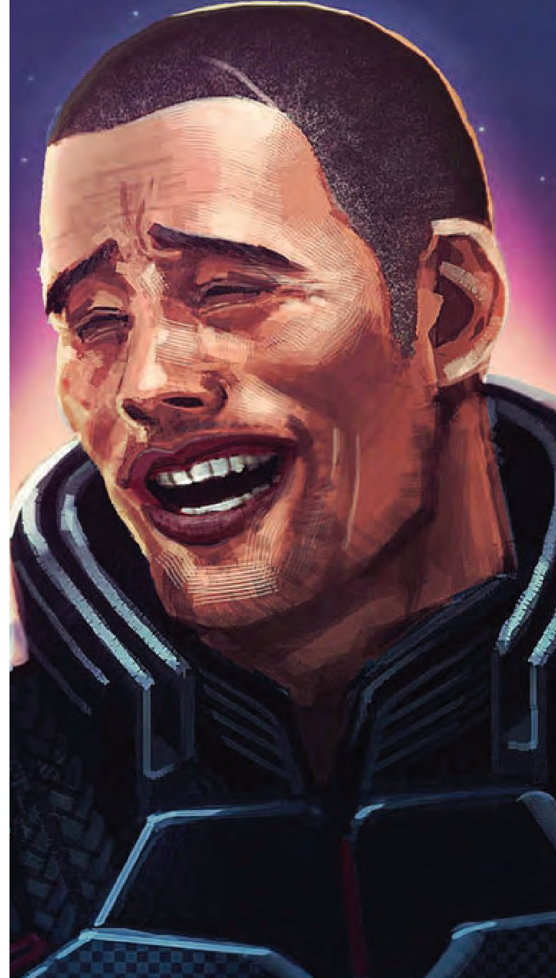
KORSANA ALTERNATİF BAKIŞ AÇISI

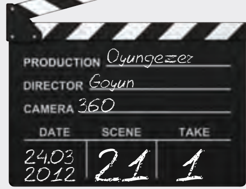
Bakış açısı olarak sektörün genelinden ayrı bir tarafta duran Minecraft'ın yapımcısı Notch, korsan konusunda da farklı bir görüş ortaya koydu. Daha önce de korsan kullanımının düşünüldüğü kadar kötü bir şey olmadığını dile getiren yapımcı, bu kez düşüncesini biraz daha netleştirdi. "Birisi oyununuzu trilyon kere indirse de bir cent bile kaybetmezsiniz. Birileri bu korsanla mücadele fikrini interneti mahvetmek için kullanıyor," diyor Notch ve ekliyor: "Elbette korsan kötü bir şey ama o kadar küçük bir şey ki. Dikkate alınmayacak kadar küçük hem de". Konu hakkında Twitter üzerinden oyununu korsan oynayacağını söyleyen birine de şu karşılığı veriyor: "Git ve korsanını indir. Ancak seversen ve ileride gücün olursa oyunu satın al ve bu arada kendini kötü hissetmeyi de unutma :)". Bu bakış açısı pek çok kişi tarafından yadırganabilir elbette ama oyunu korsan da olsa oynayan birine düşmanca yaklaşmaktansa onu kazanmak için uğraşmanın geri dönüşünü başarılı bir şekilde aldığını görebiliyoruz. Feyz almakta yarar var…



SON NOKTAYI KOYAMAMAK

Verilen her kararın ve yaşanan her pişmanlığın sonuçlarını görmek için bekliyordu herkes ve sonunda Mass Effect 3, hikâyeye nokta koymak için sahne aldı. Bekleyişin sona ermesiyle birlikte bu enfes öykünün nasıl sonuçlanacağını görmek için saldıranların bir bölümü (önemli bir bölümü) hayal kırıklığına uğradı. Öyle ki oyunun sonunun değiştirilmesi için bağış kampanyası bile düzenlendi. Daha ilk günden 28.000 dolar para bağışlanması, insanların laf olsun diye değil, ciddi ciddi bu sona isyan ettiğini gösteriyor. Memnuniyetsiz kısmın istediği şey daha net açıklamalar, yapılan seçimlerin hikâyeye nasıl etki ettiğinin daha açık anlatılması ve başarı hissinin daha iyi verildiği kahramanca bir son. Bunun da üstüne oyunun ilk gün indirilebilir içeriği ile gelmesi oyuncuları iyice kızdırınca Bioware'den bir açıklama gelmesi kaçınılmaz oldu. "Oyun hakkında yapılan geri dönüşlere gerçekten saygı duyuyoruz. Bu görüşlerin hepsini zamanı geldiğinde oturup tartışacağız. Ancak şu an oyunu bitirmeyen önemli bir kesim var ve onlar oyunu bitirmeden konu hakkında görüş belirtmemiz uygun olmaz. Daha fazla insan Mass Effect 3'ü bitirdiğinde tüm itirazlara cevap vereceğiz," diyor oyunun yapımcısı Casey Hudson ve şu sihirli sözcükleri eklemeyi de unutmuyor; "Sizi dinlediğimizden emin olabilirsiniz". Giriş ve gelişme bölümü enfes olan ancak sonuç kısmında çuvallayan hikâyesiyle, ağızda buruk bir tatla hatırlayacağımız oyunlardan mı olacak Mass Effect 3, bunu ilerleyen zamanda göreceğiz…





OGZ CASTİNG AJANSI



Bu ay ajans sinek avladı resmen. Ama neden? Çünkü bu ay adayların toplanma süreci çok daha erken bitti. Muhtemelen ayın 20'sinden sonra coşturacaksınız yine. Gönderin gönderin… Mayıs sayısında bir yığılma olacak ama seçimler çok daha zevkli oluyor kalabalık olunca. Bu ay iki yeni oyungezer adı öne çıktı. İlk örnek Tugay Liman'dan, ikincisiyse Alp Onrat'tan geldi. Çok çok iyiler mi? Hayır… Biraz arayınca çok daha ilginç şeyler çıkıyor ama elinize sağlık baylar. Bu arada yakın bir tarihte şimdiye kadar olan tüm çalışmaların arasından bir yarışma yapmayı düşünüyorum. Daha kesin değil ama ödülü büyük olacak. Adayınız mı var? Adres aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr



Pete Postlethwaite - Niko Bellic



Kerry King - Max Payne



ŞCR / Ninja Theory

Heavenly Sword (2007)
Kızıl saçlı, güzel mi güzel kadın karakter Nariko'yu bize tanıtan oyun, bir kılıç hikâyesiyle alıp götürmüştü. Oyunun çoğu öğesi muazzam olmasa da her şey oturaklıydı. Dövüşleri, dinamik kameraları ve ara sahneleriyle çok daha fazla ilgiyi hakkediyordu, olmadı.

Enslaved: Odyssey to the West (2010)
Journey to the West adlı ünlü Çin hikâyesini yeniden kurgulayan Ninja Theory, bunu aksiyon-adventure-platform türlerini çok iyi harmanlayarak önümüze koydu ama oyuncular yine hakkını veremedi. Nija Theory'nin kaderi bu galiba.


Ebony... Ivory... Özlemişim sizi kızlar.

AA! SAÇLARINI MI BOYATTIN SEN? -VOLKAN TURAN

DmC: Devil May Cry

"NE UMDUK, NE BULDUK"ÇU bir hayat yaşadığımız ortada. Kaçınız hedeflediğiniz yerdesiniz veya hayalini kurduğunuz hayatı yaşıyorsunuz? Eğitim hayatınız? İşinizde durum farklı mı? Eminim ki olumsuz cevaplar olumlulara göre bir hayli azdır ama dert etmeyin, bu bir sorun değil çünkü umduğunuz ile bulduğunuz şey arasındaki fark, hiç beklemediğiniz bir başka "şey" için güzel bir başlangıç olabiliyor. İşin doğasında var bu. Örneğin ilk Devil May Cry'ın hikâyesi... Masa başına "hadi yeni bir Resident Evil yapıyoruz!" diye oturan Capcom, Devil May Cry ile kalkmış, RE kadar popüler bir başka marka yaratmıştı. On yılı deviren markanın şu andaki durumu da klasik: "Eskidi". Capcom, marka batmadan yenileme işlemi için düğmeye bastı haliyle. Aynı yeni Spider-Man filmi gibi, taze soluk getirsin diye bu sefer Ninja Theory kolları sıvadı ve alternatif bir dünyada alternatif bir Dante yaratmaya karar verdi.

GENCİM, ÇILGINIM
Oyungezer'in önceki sayılarında da sık sık belirttiğimiz gibi yeni Dante oldukça tepki çekti, hatta bu tepki abartıldı. Ama karşılıklı hoşgörüyle kriz aşıldı. Ninja Theory oyunculara biraz şerbet verdi, oyuncular biraz geri adım attı. Şu anda konu tatlıya bağlanmışa benziyor çünkü DmC ufaktan ufaktan tanıtıldıkça manzaranın hiç de kötü olmadığını, bilakis eski ve yeninin kardeş kardeş birlikte oynadığını görebiliyoruz.

Belirtmekte fayda var, oyunumuz bildiğimiz DmC döneminde geçmiyor. Alternatif bir zaman diliminde, alternatif bir şehirde, Limbo City'de geçiyor. Dante'nin genç olmasının, farklı gözükmesinin, farklı dövüşmesinin en büyük nedeni bu. Yani sevdiğimiz Dante uzakta bir yerde olsa da hâlâ yaşıyor ve yapımcılar sevdiğimiz, beyaz saçlarına kurban olduğumuz Dante ile karşılaşma şansımızın "belki" olduğunu söylüyor. Duygusal bağımızı bir yana bırakırsak, aslında eski Dante'yle karşılaşmamız da gerekmiyor çünkü yenisi de eskisini aratmayacak kadar güzel dövüşüyor (direkt satarız böyle). Yakın dövüşlerde jilet gibi kılıç kullanıyor, silah-kılıç arasındaki geçişleri ustalıkla yapıyor, yer-hava komboları kusursuz görünüyor. Eski oyunlarda yakın dövüşte yapılan okkalı bir atak sonrası düşman uzağa fırlar, kombo bölünürdü ama artık uzağa fırlayan düşmanı yanıbaşımıza çekecek yeni özelliklere de sahibiz. Silah çeşitliliği açısından ne kadar cömert davranıyor Ninja Theory bilemiyoruz ama son gelen görüntülerde Ebony&Ivory'nin oyunda yer aldığını gördük. Baba yadigârı Rebellion kılıcı da emrimize amade ama biraz daha punk havası var. Zaten Ninja Theory eski gotik öğelerin tamamını bu sefer punk-vari paletlere yedirmiş. Karakter modelleri, dövüşürken çıkan efektler, mekân tasarımları vb. öğeler hep bu şekilde yenilenmiş. Bunun taze bir hava sunduğunu inkar edemeyiz ama koyu DMC hayranlarını rahatsız ettiği de bir gerçek.

MERAKLARDAYIZ
Oyunun görsel konsepti şu aşamadan sonra zaten değişemez ama dövüş mekaniklerinin 2010'dan bu yana değiştiğini görebiliyoruz. İlk videolarda DmC bildiğimiz gibiydi. Doğru düzgün bir yenilik olması yetmezmiş gibi bir de Dante Hint fakiri şeklinde dövüşüyordu. Son gösterimlerdeyse Dante maşallah pireye dönüşmüş. Eğer Heavenly Sword'u oynadıysanız, PS3'ün ilk dönemlerinde çıkmış olmasına rağmen "harika kombolar" lafının bu oyunda gerçek karşılığını bulduğunu bilirsiniz. Ninja Theory işte Heavenly Sword'da gösterdiği bu yeteneğini DmC atmosferine yedirmeyi başarmışa benziyor.

Oyunda artık tek düşmanımız iblisler değil, Limbo City'nin kendisi de bir düşman. Kameralarla donatılmış şehir bizi görünce aklını kaçırıyor ve gerçek zamanlı bir değişimle üzerimize çullanıyor. İşte bu kısım ilginç olmuş çünkü Limbo City tek durağımız olmayabilir, yeni yerlerde ne tip mekânlar bize meydan okuyacak, fena halde merak ediyoruz.

"Her şey çok güzel" demek için erken ama gönlünüzü ferah tutmanızı söylememizde bir mahsur yok. Oyun şu haliyle bile "olmuş" görünüyor. Kontrol cihazını elimize aldığımızda işin bambaşka bir yüzüyle karşılaşmazsak, DmC 2012'nin aksiyon oyunları lokomotifi olabilir, hiç şakası yok!



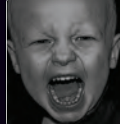
Kimyamız tutuyor mu?


Green Day




Keskin dövüşler




Öfke





KISACA
Tür: Aksiyon
Yayıncı: Capcom
Çıkış Tarihi: 2012 sonları
Platform: PS3, Xbox 360
Site: www.facebook.com/devilmaycry



Monster,
PerforMonster!

Hayatta

hızlıyı yavaştan,
başarılıyı başarısızdan,
galibi mağluptan,
güçlüyü güçsüzden,
verimliyi verimsizden,
etkiliyi etkisizden,
birinciyi ikinciden,
kaliteliyi kalitesizden,
pahalıyı ucuzdan
ayıran performanstır.

Bizi rakiplerimizden, sizi kalabalıklardan ayıracak olan da performanstır.

Biz fiyatı 2500 TL ile 30.000 TL arasında olan yüksek performanslı dizüstü bilgisayarlar üretiyoruz.
Zor işler başarmak için yüksek performanslı bir bilgisayar ihtiyacı olanlara duyurulur.



monster®
PerforMonster
monsternotebook.com.tr

Beni Baştan Yarat!

Önce bir konuda uzlaşalım: Hollywood remakelerine, yani yeniden çekimlerine pek ısınamıyoruz. Tüm yeniden çevrimler de The Departed kalitesinde olacak diye bir kural yok elbette ki… Ama sen tutup artık korku külliyatına arketip olmuş Freddy'yi bile baştan çekmeye çalışıyorsun. Gidip Yıldızlar Kaldırımında "Bozma canım işte, o öyle güzel" diye bağırasım geliyor. Fakat aynı durum oyunlar için geçerli değil elbette… Geçen ay baldursgate.com adresine koyulan sayaç bile yüreğimizi ağzımıza getirdi. Sonuçta oyunların özünde "teknoloji" var ve grafiktir, modellemedir ilerledikçe yıllar önce izometrik gördüğümüz kahramanları –her zaman olmasa da- daha bir kanlı canlı görmek isteriz doğrusu. Kimler yıllar öncesinden çıkıp bizi tekrar ziyaret etmişler bir bakalım istedik. İşte hastası olduğumuz yeniden çevrimler.



METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES (2004)

Hey gidi hey! Silicon Knights ne baba bir firmaydı eskiden. 2008'deki Too Human aksiliğine kadar önce Blood Omen: Legacy of Kain (1996) ile sonra da bir klasik olan Gamecube münhasırı Eternal Darkness: Sanity's Requiem (2002) ile aklımızı almışlardı. Sonra Konami'den The Twin Snakes ile ilgili bir açıklama gelmişti. İnanılmazdı çünkü sadece Gamecube için bir Metal Gear oyunu, hem de Silicon Knights tarafından yapılacaktı. Uzun süre The Twin Snakes'in yeni bir oyun mu yoksa yeniden çevrim mi olacağının şüphesini yaşadık. Kısa sürede Kojima şüphemizi aldı ve oyunun ilk Metar Gear Solid'in yeniden yapımı olacağını anladık. Oyun ellerimize düşene kadarsa beklentilerimiz "peh"ten öteye geçmedi. Oynadıktan sonra da… Şu kadarını söyleyeyim çok az yeniden çevrim orijinalini aşabilirdi ve The Twin Snakes, o istisnalardan biriydi. Tüm o efsane ara sahneler bile yeniden kurgulanmış ve grafikler -konsollar arasındaki nesil yardımının da farkıyla- orijinalini çok çok aşmıştı.



HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY (2011)

Önemli oyundur Halo. Ülkemizde az tanınır; sevenini de zor bulursunuz ama mesela Xbox Live gibi bir servisin bu günlere gelmesinde en büyük pay bu oyunundur. Konsollarda da, hem de multi olarak çatır çatır FPS oynanabileceğini göstermiş, araç kullanımı ve açık uçlu oyun yapısıyla dosta güven düşmana korku salmıştır. Geçenlerde incelediğimiz Anniversary sürümüyse beklentilerin çok üzerine çıkarak, salt bir grafik yenileme olmadığını göstermişti bize. Bu yeniden çevrimin en şık tarafıysa tek bir tuşla eski grafiklere dönebiliyor olmanızdı. Sadece bu da değil, Bungie'den markayı devralan 343 Industries, tüm bunların üzerine bir de şahane 3D desteği eklemişti.



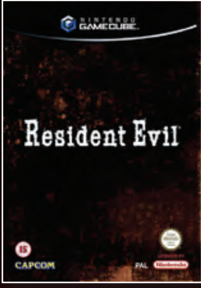
METROID PRIME (2002)

Bana soracak olursanız Retro Studios bir yorumlama ustasıdır. NES zamanlarında orijinal Metroid serisini oynamış varsa, 2002 yılında çıkan Metroid Prime'ın aslında nasıl tüm oyun dinamiklerini orijinalinden aldığını bilirler. Oyun, harita tasarımlarından, platform öğelerine kadar tüm özünü NES döneminde çıkan orijinal seriye borçluydu. Ancak Retro Studios ne yapıp edip aslen katıksız bir platform oyunu olan Metroid'i, yanına Prime'ını da ekleyerek, neredeyse kusursuz bir FPS deneyimine çevirmeyi başarmıştı. Metroid Prime, halen bile durmaksızın düşman vurduğunuz FPS'lere bir tokat gibidir. Haritalar ve düşman tasarımları harikadır. Ha, son boss gereğinden zordu o ayrı…



TOMB RAIDER: ANNIVERSARY (2007)

Oyun dünyası bu hale gelirken masanın bir bacağı da (Angelina'nın sağ bacağı halt etmiş) Tomb Raider'dı. Anniversary, bu muhteşem oyunun çıkışının 10. yılı şerefine orijinal oyunun yeniden çevrimiydi. Belki de ilk defa yıllar önce yaşadığımız sürprizleri yepyeni bir teknolojiyle tekrar yaşıyorduk. Hissettiklerimiz oldukça ilginçti doğrusu. Tıpkı hiçbir beklentimiz olmadan oynayıp dumurlara uğradığımız ilk Tomb Raider oyununda olduğu gibi. Dürüst olmak gerek, oyun öyle süper bir oyun değildi ancak içinde yıllar öncesinin anılarını ve hayallerini taşıyordu. Oyunların da tıpkı müzik, sinema ve edebiyat gibi anılarımızı gerçek zamanlı olarak kaydettiğini öğreniyorduk Anniversary ile…



RESIDENT EVIL (2002)

Yeniden çevrimler konusunda en şanslı platformlardan biri Gamecube olsa gerek. Orijinal Resident Evil'ın yeniden çevrimini duyduğum, bir de üzerine grafiklerini, videosunu falan gördüğüm zaman dibimin düştüğünü hatırlıyorum. Aklım durmuştu. Sene 2001 falandı… O dönemlerde Türkiye'de Gamecube falan ne gezer? Zaten alete uyuz oluyordum o dönemlerde. Resident Evil'ın hastasıydım ve gıcır gıcır PS2'mi aldığım anda serinin uzunca bir süre Gamecube'a özel kalacağı falan açıklanmıştı o tarihlerde. Bir de 1997'de aklımı alan orijinal Resi'nin yeni halini görünce beynim sulanmıştı doğal olarak. Resident Evil'ın yeniden çevrimi bizzat serinin yaratıcısı Shinji Mikami tarafından yönetilmişti. Oyun baştan aşağı yeniden tasarlanmış ve oyunun geçtiği Spencer Malikânesi'ne yeni bölümler bile eklenmişti. Kanımca bu oyunun atmosferi, gölge ve ışık oyunları hala hiçbir korku oyununda yakalanamamıştır. Ve evet, bu yeniden çevrim orijinalinden çok çok daha iyiydi. Grafikleri karşılaştırın; arada sadece bir konsol neslinin olduğuna inanamayacaksınız.



DOOM 3 (2004)

Adı "3" ancak kendi orijinal oyunun yeniden yorumlanması aslında. Doom'un biz oyuncular için ne anlama geldiğini hepimiz çok iyi biliyoruz. İşte o oyunun yepyeni bir grafik motoruyla birlikte tekrar sahne alması, milyonlarca oyuncuya bilgisayar aldırmış, ekran kartı upgrade'i yaptırmıştı. Aşağı yukarı Half-Life 2 ile aynı tarihlerde gelen Doom 3, 2004 yılının en ağır toplarından biriydi. İnceden kendi ağırlığının altında ezilse de, oyunu halen o eşsiz giriş sekansıyla hatırlarız. Yepyeni grafiklerin heyecanı bir yana, oyunun tüm klasik sahnelerinin yeniden yorumlandığını görmek apayrı bir keyifti. Sonradan çok tekrara girse de, tadı damağımızdadır halen…



NINJA GAIDEN: SIGMA (2007)

Ninja Gaiden zaten seri olarak resmen bir yeniden çevrim membaı. NES günlerinden beridir ayıla bayıla oynadığımız seri, ilkin 2004 yılında Xbox platformunda muhteşem bir geri dönüşe imza atmıştı. Dante'ye bile rahmet okutacak bir oynanışa sahip olan Ninja Gaiden'ın bir şekilde PlayStation için çıkmaması düşünülemezdi elbette. Fakat bu birliktelik PS2'de değil, 3'te gerçekleşecekti. Yıl 2007 olduğunda kucağımızda Sigma'yı bulduk. Dürüst olmak gerek oyuna başlamadan önce burun kıvırdık… Fakat bir baktık ki oyun resmen bizi esir almış, kendimizden geçmişiz düşmanları doğrarken. Sigma'ya neredeyse tüm oyun basınından çok sağlam notlar yağmıştı. Bunun sebebi Team Ninja'nın oyunu dümdüz port etmek yerine bütün olarak elden geçirmesiydi. Sadece grafikler değil, çok daha keskin bir hale getirilen kontroller de Ryu'nun hareketlerinin yağ gibi akmasını sağlamıştı. Hikâye de fena olmayınca ortaya PS3'ün en sıkı aksiyon oyunlarından biri çıkmıştı.



PRINCE OF PERSIA (2003)

Yıl 1989… Jordan Mechner diye garip bir adam bazılarımızın hayatını kökünden değiştirmişti. O dönemlerde grafikle uğraştıysanız ya da etrafınızda Mac kullanan birileri vardıysa, o animasyonları gördüğünüzde nutkunuz tutulmuş olmalı. Ben Pers Prensi'nin platforma çıkışına şahit olduğumda aşağı yukarı 9-10 yaşımdaydım ve karşımdaki sanal adam benden bile daha gerçekçi hareket ediyordu. Atlıyor, zıplıyor, tuzakları aşıyor ve bir de üzerine düşmanların hakkından geliyordu. Belki de tarihin ilk gizlilik gerektiren oyunlarından biriydi. Her ne kadar oyunun orijinal üçlemesi içinde 3D bir oyun olsa da, seriyi tekrar ayağa kaldıran The Sands of Time serisi oldu. Bizzat serinin yaratıcı Jordan Mechner tarafından tasarlanan oyun, 2004 yılında bu önemli markayı hak ettiği yere taşımayı başardı. Zaten köküne sadık kalan her yeniden çevrim bir şekilde hak ettiği ilgiyi görüyor.


ZIRRRRRR
ZIRRRRRR
KİM O?
Oyungezer
DRAGON AGE 2
Oyungezer

SİZ ZAHMET ETMEYİN, BİZ SİZE GELİRİZ!

Ne de olsa, gezmeyi seven bir oyun dergisiyiz :)

OGZ YAZ 6662'YE YOLLA ABONELİĞİN BAŞLASIN

Cep telefonundan **OGZ** yazıp **6662**'ye yolla

Gelen onay mesajına **EVET** yazarak cevap ver

Adres bilgilerini gir, Oyungezer kapına gelsin!



SADECE 1 SMS İLE

Artık Oyungezer'e Abone Olabilirsiniz

Türkiye'de düzgün bir dergi aboneliği sistemi oturtmak zor iş. Ya ayın 20'sinde baskıya giren bir dergin olacak ya da kendine ait güçlü bir dağıtım ağın. Eh, bizde ikisi de olmadığına göre, siz okurlarımızın kapısına gelmek için en uygun yöntemi bulmamız biraz zaman aldı. Ama en sonunda bulduk. Üstelik daha önce eşi pek görülmemiş bir yöntemle: Sizi topluca para ödemek zorunda bırakmadan, dilediğiniz zaman aboneliğinizi kesme hakkını vererek.

Oyungezer'e abone olmak için tek yapmanız gereken **Turkcell, Avea veya Vodafone** hattınızdan **6662**'ye **OGZ** yazıp kısa mesaj atmak ve size gelen abonelik mesajına **EVET** yazarak cevap verin... Daha sonra **abone.oyungezer.com.tr** adresine girip, abone formunu doldurdunuz mu, işlem tamamdır. O an piyasadaki sayıdan itibaren derginiz her yeni sayı çıktığında adresinize gelmeye başlayacak. Ve siz **IPTAL OGZ** yazıp **6662**'ye gönderene kadar da aylık olarak gelmeye devam edecek. Ücreti de her ay cep telefonu faturanıza yansıyacak veya faturasız hattınızdaki kredinizden düşecek.

Hem karda kışta, yazın güneşin altında bayileri arşınlamanıza gerek kalmayacak hem de Oyungezer'edestek olmuş olacaksınız. Her ay başında kapınızı çalmamızı istiyorsanız hemen **6662**'ye **OGZ** yazıp gönderin, aboneliğiniz başlasın.

Bunları sıkça sorarsınız diye tahmin ettik:

Başvuru yaptığımda aboneliğim ne zaman başlar?
Aboneliğiniz bir sonraki ay başar. Yani elinize piyasada olan sayı değil bir sonraki sayı ulaşacak. Derginin ücreti her ay faturanıza/liralarınıza 7,90 TL olarak yansıyacak.

Dergi ne zaman elime ulaşır?
Abone ve bayi dağıtımlarına dergi aynı anda teslim edilir. Bulunduğunuz yere bağlı olarak derginin dağıtıma çıkmasından en fazla 6 iş günü sonra elinize ulaşır.

Abone olmamın Oyungezer'e faydası var mı?
Siz dergiyi marketlerden veya zincir kitapevlerinden aldığınızda dağıtıcı kanalındaki tüm noktalara yüklü bir ücret ödeniyor. Abone olduğunuzda dağıtıma daha az para harcamış oluyoruz.

Faturasız hattımda para yoksa ne olacak?
Sistem bir iki gün içinde tekrar dener. Halen hattınızda para yoksa bize haber verir, biz de arar size hatırlatırız.

Aboneliğim başladı mı hep sürecek mi?
Evet, siz "IPTAL OGZ" yazıp 6662'ye yollayana veya operatör tahsilatta sürekli sorun yaşayana kadar sürer aboneliğiniz.

Yolladığım SMS'in ayrı bir ücreti var mı?
Servis numarasına gönderilen her mesaj operatörünüz tarafından 50 Kr (Vodafone için 41 Kr.) olarak ayrıca ücretlendirilir. Ama bunu bir kere aboneliğiniz başladığında yapıyor. Her ay kesmiyorlar.

Dergim gelmezse veya iki kere para çekilirse falan ne olacak?
Her türlü sorununuz için mesai saatleri içinde 0216 465 98 50'yi arayın, biz hepsini çözeriz =)









Servis numarasına gönderilen her mesaj oparatörünüz tarafından ayrıca 50 Kuruş (Vodafone için 41 Kuruş) olarak ücretlendirilir.

ABONE HATTI 0216 465 98 50

BAFTA ÖDÜLLERİ KİMLERİN OLDU?

Britanya Film ve Televizyon Akademi (BAFTA) ödülleri sahiplerini buldu. Saygın duruşu ile en önemli ödül törenlerinden biri olarak kabul edilen BAFTA'da ilginç sonuçlar ortaya çıktı. Bu sonuçlardan en önemlisi belki de yılın en iyi oyunu ödülünün Portal 2'ye gitmesiydi. Sonuçlar şu şekilde:

En iyi oyun: Portal 2
En iyi senaryo: Portal 2
En iyi tasarım: Portal 2
En iyi aksiyon oyunu: Batman: Arkham City
En iyi strateji oyunu: Total War: Shogun 2
Oyuncuların seçtiği en iyi oyun: Battlefield 3
En iyi multiplayer: Battlefield 3
En iyi ses: Battlefield 3
En iyi orijinal müzik: L.A. Noire
En iyi karakter performansı: Joker – Mark Hamill (Batman: Arkham City)
En yenilikçi oyun: LittleBigPlanet 2
En iyi aile oyunu: LittleBigPlanet 2
En iyi mobil oyun: Peggle HD
En iyi browser tabanlı oyun: Monstermind
En iyi sanatsal başarı: Rayman Origins
En iyi çıkış yapan oyun: Insanely Twisted Shadow Planet
En iyi spor/fitness oyunu: Kinect Sports 2
Özel ödül: Markus 'Notch' Persson



SAKİN GEL SAKİİİN!

Ay ortasında yaşadığımız bir geri sayım nefeslerimizi kesti ve sonunda Baldur's Gate Enhanced Edition karşımıza çıktı. İlk iki oyunun Enhanced Edition'ını çıkaracak olan Overhaul Games, orijinal seride kullanılan Infinity Engine'in yenilenmiş halini kullanacaklarını açıkladı. Yapımcı Trent Oster, oyunun orijinal geliştirici ekip tarafından yapılacağını ve bol bol yeni içeriğin oyunda yer alacağını belirtti. İlk oyuna Tales of the Sword Coast, ikinci oyuna ise Throne of Bhaal genişleme paketleri dâhil olacak. Yapımcı firma yeni yapımların eski oyunların ruhunu aynen korumasına çok önem veriyor. Bütün bunların yanında ise asıl istediklerinin Baldur's Gate III'ü hayata geçirmek olduğunu saklamıyorlar. Çıkacak olan bu oyunlar muhtemelen olası bir Baldur's Gate III'e zemin hazırlayacak ve gösterilen ilgiye göre yapılıp yapılmayacağına karar verilecek. Sonuç olarak eski dostumuz bizleri yeniden ziyaret etmek için hazırlanıyor, bize de heyecanla birbirimize şaplak atmak kalıyor, anca kendimize geliriz…



MILO MU? YEDİK ONU BİZ…

Kinect'in kendisinden beklenenlerin altında kaldığını rahatlıkla söyleyebiliriz ancak biz hep Milo'nun gelme ihtimaliyle sevmiştik Kinect'i. İlk gördüğümüzde duyduğumuz heyecanı yaşatabilen çok az oyun çıktı karşımıza. Adeta bir sihirbazın gösterisini izler gibiydik, numaralarını, hilelerini çözmek için uğraşıyorduk ancak etkilenmeden de duramıyorduk. Peki, ne oldu da bu fikrin arkasındaki Microsoft bu projeyi bizlerden esirgedi? Çoğu kişi gösterilenlerin tamamen önceden hazırlanmış bir senaryo olduğunu ve asla piyasaya sürülebilecek kıvamda bir düzene sokulamayacağını düşünüyordu. Molyneux ise bundan farklı düşünüyor. "Oyun endüstrisi Milo'nun konseptine hazır değildi," diyerek tam bir Molyneux stilinde konuşmasına başlayan yapımcı, aldığı gazla şöyle devam ediyor: "Sorun teknolojide değil. Tek sorun, oyun endüstrisinin duygusal bağ kurabileceği bir oyuna hazır olmaması". Ağız dolusu bir "Haydaaaa" dediğinizi duyar gibiyiz. Gelmiş geçmiş en saçma bahane olarak görebileceğimiz bu açıklamayı ciddiye aldığımızda bile Heavy Rain gibi bir örneği nasıl görmezden gelebildiğini anlamadık sayın Molyneux'nün. Bu oyun sektöründe herkesin kafası güzel, cidden bakın, bir tane normal adam yok, tam deli işi…



BİZ NEREYE?

Günümüz konsolların miyadı henüz dolmamış olsa da, çok da uzak olmayan bir gelecekte yerlerini genç oyunculara bırakacakları ortada. Ancak dünden bugüne belirli aralıklarla kendini yenilemeyi başarmış konsol platformu, kimi çevrelerce sona yaklaşmış durumda. Mobil oyun üreticisi Ngmoco'dan Ben Cousins'e göre konsolların nesli tükenme tehlikesinde örneğin. Daha önce DICE, Sony ve EA'de çalışmış olan Cousins, oyun sektörünün geleceğinin akıllı telefonlar ve tabletlerde olduğunu düşünüyor. Cousins bu düşüncesini 1950'lerde televizyonların yayılarak sinemanın gücünü azaltmasını örnek göstererek açıklıyor. "Televizyonların yayılmasıyla binlerce sinema kapatıldı. Ancak insanlar, filmlerin televizyona getirilmesiyle birlikte buna adapte oldular. Yapımcılar filmlerinin çözünürlüklerini düşürerek televizyonlarda yayınlamaya başladılar. Oyun yapımcıları da bunun aynısını yapmalı, ürünlerini daha düşük çözünürlüklü platformlara kaydırmalılar" diyor Cousins. Konsol oyuncularının her geçen gün daha fazla mobil cihazlarda zaman geçirdiğini söyleyen yapımcı, daha ucuz ve kullanışlı olan mobil oyunların yakın bir gelecekte sazı ele alacağını da belirtiyor. Konsolların nesli tükenir mi bilinmez ama mobil cihazların ve oyunların ayak seslerinin giderek daha fazla ses çıkarttığı su götürmez bir gerçek. (Sular seller götürsün o gerçeği…)



bulmuş. > Alan Wake'in satışları 2 milyona ulaşmış. Ne varsa PC oyuncularında varmış. > John Romero "old-school" bir FPS yapmayı planlıyormuş.





"Bir zamanlar ben de LARP yapardım, sonra dizim..." Ah, pardon, yasaklanmıştı değil mi bu espri?

Meğerse Cartman'ın Gandalf'tan tek eksiği uzun, beyaz bir sakalmış. Baksanıza nasıl da rakiplerine geçit vermiyor!



RYO SINIFININ HAŞARI ÇOCUĞU -CAN ARABACI

South Park: The Game

TREY PARKER VE Matt Stone'un zihninin karanlık köşelerinden çıkan South Park'ı illa ki duymuşsunuzdur bir şekilde. Sağa sola laf çarparken dilinin ayarını gözetmekle uğraşmayan, her şeyi alaya alan ve siz bu satırları okurken 16. sezonunu yayınlıyor olacak olan dizi, şansını bir kez daha oyun dünyasında denemek üzere. Daha önceki denemeleri pek de hoş sonuçlanmamış olan serinin bu seferki iddiası hayli sağlam gözüküyor ama. Bir kere oyunun arkasında oyun dünyasının fakir ama gururlu çocuğu, sevip saydığımız Obsidian Entertainment var. Obsidian ismi zihnimizde RYO türüyle bağdaşmış olduğundan aklınızda "South Park'ın RYO'su mu olur?" gibi bir görüntüsü oluşabilir. Şimdi o aklınızdaki görüntüye sıkı sıkı sarılın, çünkü karşımızdaki gerçekten de Obsidian elinden çıkma bir South Park RYO'su...

South Park ve RYO formülünün birleşimi ilginç bir düşünce tabii. Bu noktada South Park'ın sıkı takipçilerinin akıllarına gelecek ilk şey 6. sezondaki "The Return of the Fellowship of the Ring to the Two Towers" bölümü olacaktır herhalde. Bölümün adından da anlaşılabileceği üzere Yüzüklerin Efendisi temalı bölümde, klasik South Park karakterlerinin adeta bir rol yapma oyunu oynarmışcasına fantastik karakterlere büründüklerinizi karnımızı tuta tuta (gülmekten) görmüştük. South Park: The Game'in konsepti de aşağı yukarı bu bölümü örnek alıyor işte. Kasabaya yeni gelen bir velet olarak South Park'ın popüler dörtlüsüne yaranıp aralarına kaynamaya çalışacağımız oyunda, aynı zamanda LARP'ın (Live-Action Role Play) da dibine vurup kasabayı kötü güçlerden korumaya çalışacağız. Konu sözde sıradan olsa da, işin içinde Trey ve Matt'in parmağı olunca South Park absürtlüğü de o noktada devreye giriyor. Karakter yaratma aşaması boyunca bize "bilge büyücü" Cartman'ın yol göstereceğini düşününce sizin de tüyleriniz diken diken olmuyor mu? Seçebileceğiniz sınıflarda bile buram buram dizinin havasını taşıyan oyunda, Wizard, Paladin, Adventurer, Rogue gibi standart Rol Yapma Oyunu sınıflarına hayli "özgün", ama South Park'ta yadırgamayacağınız Jew sınıfı eşlik edecek. Diğer sınıflar her zamanki alışageldik modellerini korurken, Jew sınıfı hasar aldıkça daha da güçlenen, bolca risk içeren bir oynanışa sahip olacak. Yani sağlığınız 1 ise, en güçlü halinizde olacaksınız, ancak üf deseler ölme durumunuz olduğundan sürekli diken üstünde olacaksınız.



KENNY'NİN ANNESİ SÜPER BİRİ

South Park havasını olabildiğince uygun şekilde yansıtmak için tanınmaz hale gelmiş olan Dungeon Siege III motorunu kullanan oyunun dövüş sistemi de Paper Mario serisini örnek alıyor. Yani sıra tabanlı olarak komutlarımızı girerken, bir yandan da tam verdiğimiz komutun uygulanması anında doğru tuşlara basmamız gerekecek. Aynı zamanda karakterimizin elindeki ana silah kişiselleştirmeye ve geliştirilmeye de açık olacağından savaşlarda önemli bir yer tutacak. Silah diyince aklınıza Vorpal Sword +6 gibi şeyler gelmesin tabii. Her ne kadar boylarından büyük işlere kalkışsalar da oyundaki karakterlerin çoğu çocuk. Birbirlerine oldukça kanlı ve acımasız şekilde girişseler bile ellerindeki silahlar da ona göre çocukların sağdan soldan bulup kendi imkanlarıyla geliştirmeye çalıştığı sopa, kürek, çekiç gibi şeyler olacak.

Genelde daha ciddi ve derin oyunlarda görmeye alıştığımız Obsidian, South Park'ın keskin mizahının altından kalkabilecek mi? Zira bugüne kadar oynadığımız hiçbir Obsidian oyununun yanına koyamayacağımız kadar farklı South Park: The Game, şu anda büyük bir muamma içeren, kapalı bir kutu. Ancak olur da Obsidian formülü tutturmayı bir başarırsa, South Park oyunlarının kötü talihinin sona erme ihtimalini de gözardı edemiyor insan... Siz yine Cleric büyülerinizi hazırlayın ama, nolur nolmaz. Zira eğer oyun bizi başına çekmeyi başarırsa Kenny için bol bol diriltme büyüsüne ihtiyaç duyacağımız şimdiden kesin.

ŞCR / Obsidian Entertainment

Black Isle'ın küllerinden doğan anka kuşu olarak tasvir edebileceğimiz Obsidian Entertainment, BioWare'in de düşüşüyle, gerçek anlamda RYO aleminde kalan son kale haline geldi.

Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords (2005)
Star Wars'un ciddi bir felsefeyle imtihanı olan KotOR II, oyuncular tarafından hala özlemle anılan, mükemmel bir oyundu. Birçokları tarafından (bkz. Ben) gelmiş geçmiş en iyi Star Wars oyunu olarak da anılır hatta...

Neverwinter Nights 2 (2006)
Bioware'in başladığı oyunların devamını yapma alışkanlığının bir diğer örneği olan NWN 2, yine her zamanki gibi kendinden önceki oyundan fersah fersah üstün olmasıyla gönülleri kazanmıştı. Mass Effect'in devamını da yapsalar ya aslında?

Fallout: New Vegas (2010)
Bu sefer BioWare'in değil, Bethesda'nın arkasını toplamakta Obsidian. Önceki Fallout'lara mumla aratan Fallout 3'ten sonra New Vegas bizi Wasteland'in FPS olarak bile güzel olabileceğine inandırmayı başarmışlardı.

Kimyamız tutuyor mu?



Cartman'dan kum torbası olacağına inanmıştık, ama ya büyücü olursa?





Tam olarak Dungeon Siege 3 gibi değil de, yine de onun da parçasını taşıyor.





Obsidian'ın beyni Feargus Urquhart'ın South Park çıkartması nasıl olacak merakla bekliyoruz!





KISACA

Tür: RYO
Yayıncı: THQ
Çıkış Tarihi: 2012 2Ç
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: www.gameinformer.com/p/southpark.aspx



FİNALLERDEN ÖNCE OYUN?



Havalar giderek ısınıyor ve bize dair güzel haberler ardı ardına düşüyor. 16 – 17 Nisan'da İstanbul Teknik Üniversitesi'nde IEEE kulübü tarafından organize edilecek büyük bir oyun festivali düzenlenecek. İVOFest (İTÜ Video Oyun Festivali) isimli etkinliğin teması oyun oynamak ve eğlenmek; belki biraz da öğrenmek… İTÜ Ayazağa Kampüsünde kurulacak çadır altında, armut koltuklar ve minderler üzerinde PlayStation, Xbox, Wii ile gün boyunca oyunlar oynanacak ve ziyaretçiler geçmişten günümüze oyunlar temalı sergiyi gezme şansına sahip olacaklar. Bütün bu eğlencenin yanında işin mutfağına girilip oyun yapımı hakkında teknik eğitimlerin de verileceği etkinlik herkese açık olacak. Akademik ortama "Final ne be!" diyecek kadar uzak olsanız bile takılabilirsiniz yani. Biz de oralarda olacağız.

"Ulan ne güldük be!"

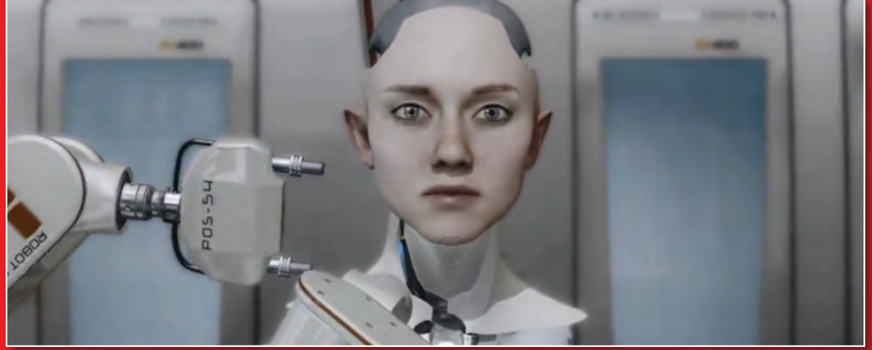


HEMEN ÖZÜR DİLE, HEMEN!

Oyun dünyasının dahi yapımcısı olarak görülen Hideo Kojima'yı eleştirilirken pek göremezsiniz, genelde bu görevi kendini gömerek yine kendisi üstlenir. Ancak NightSky'ın yapımcısı, CaveStory ve VVVVVV'nin portlarından sorumlu Nicalis'in başındaki isim olan Tyrone Rodriguez, garip bir şekilde Kojima'yı yerden yere vurma ihtiyacı hissetmiş. "Konami pek de iyi işler ortaya koyamıyor. Mesela Kojima oyun yapımı konusunda gerçekten berbat bir durumda. Bir an önce berbat oyunlar yapmayı bırakmalı ve bunun yerine berbat filmler çekmeli. İlk Metal Gear Solid hariç serinin hiçbir oyunundan zevk alamadım. Senaryoları kötü, anlatımları kötü ve kontrolleri kötü oyunlar yaparak ortaya iyi bir ürün koyamıyor." diyor Rodriguez oldukça gaza gelmiş bir şekilde. Elbette herkes her oyunu beğenmek zorunda değil ancak dünya genelinde fazlasıyla beğenilmiş yapımları "berbat" olarak nitelemek sadece beğenmemekle açıklanabilecek bir durum değil. İsteyen 'meyve veren ağaç taşlanır' der, isteyen 'reklamın iyisi kötüsü olmaz'.

DAVID CAGE'DEN GELECEK ANALİZİ

Elindeki malzemeyle en iyi yemeği yapmayı her zaman başarmış bir isim David Cage. Teknolojinin geldiği noktayı hiçbir zaman görmezden gelmeyerek sonuna kadar kullanırken, asıl önemli olan şeyin içerik olduğunu da gözümüze sokmaktan geri kalmadı. Bu durumu kendisi şu sözlerle açıklıyor: "Teknoloji bizlerin eline bir adet kalem veriyor ancak kitabı yazmak bize düşüyor. Bana göre bir oyunda en önemli şey içerik, o olmadıktan sonra teknoloji ne işe yarar ki? Önemli olan elinizdeki teknoloji ile ne anlatmak istediğinizdir. Bence yeni nesil oyunlarda farkı yaratacak şey anlamlı içerik olacak. Bundan yaklaşık bir on sene sonra zaten grafikleri gerçek hayattan ayıramayacak hale geleceksiniz. İşte o noktada sizi diğerlerinden ayıran şey grafik değil, anlattığınız hikâye olacak". Birilerine ders diye okutmak lazım…



MADALYONUN ÖTEKİ YÜZÜ

Yapımcılar, dağıtımcıların ellerinde bulunan iplerden kurtuldukça ve bağımsız bir şekilde oyun yapma özgürlüğüne kavuştukça dillerinde bulunan kilitler de yavaş yavaş çözülmeye başlıyor. Interplay'in kurucusu BrianFargo da bu rahatlamanın etkisiyle dağıtımcılara verdi veriştirdi. Fargo'ya göre yapımcılar, sektörde bir daha iş bulamama korkusu nedeniyle dağıtımcıların hatalarını söylemekten korkuyorlarmış. "Obsidian'daki zavallıların başına gelenlere bakın. Fallout: New Vegas'ı yaptılar ancak çıkış tarihi birden öne alındı. Bir oyunun kalite denetimi tamamen dağıtımcının sorumluluğundadır. Oyun hatalı çıkıyorsa bunun sorumlusu yapımcı değildir, zaten hatayı görürse düzeltir. Burada hatayı görmesi gereken dağıtımcıdır," diyor Fargo ve ekliyor: "Sonuçta New Vegas denetimsiz bir şekilde piyasaya sürüldü ve hatalarıyla birlikte kullanıcıya sunuldu. Çıkış tarihini erkene alınınca ister istemez oyunun beklenen Metacritic ortalaması (85) tutturulamadı ve yapımcılar ikramiye kazanamadı. Bunun neresi adil?". Aynı zamanda dağıtımcıların haddi olmayan konulara da müdahale ederek bütçenin aşılmasına neden olduğunu belirtiyor Fargo. Görünen o ki zamanında dağıtımcılardan dili çok yanmış başarılı yapımcının, yoğurdu direk çöpe atması da bundan olsa gerek…



VE OYUNLAR BİR KEZ DAHA DÜNYAYI SONA HAZIRLIYOR

Medyanın oyunlar üzerinden prim yapma gayesi uzun zamandır anlam veremediğimiz bir gerçek. Son olarak İngiltere'nin yüksek tirajlı tabloid gazetelerinden The Sun, teröristlerin saldırı planlarını Call of Duty benzeri oyunlar aracılığıyla planladıkları ve hazırlıklarını da yine bu oyunlarla yaptıkları haberini yayınladı. Hepimiz titreyip kendimize geldik. "İslami teröristler polisin telefon konuşmalarını, elektronik postaları ve online mesajları takip ettiğini biliyor," şeklinde konuya girilen haber şöyle devam ediyor; "Bu nedenle ölümcül planlarını gizli tutabilmek için PlayStation ve Xbox oyunlarına yöneldiler. Oyuncular grup halinde giriş yapıp birbirlerine karşı mücadele verirken özel olarak konuşabiliyorlar. Bir şifre aracılığı ile lobbye bağlandığınızda ve bluetooth kulaklık kullandığınızda konuşmalarınız tamamen gizli kalıyor". Oyunların online bölümünde yer alan chat özelliğini bir terör silahı haline getiren The Sun, bununla da kalmıyor ve teröristlerin planladıkları stratejileri oyunlar üstünde denediklerini ve hazırlık yaptıklarını iddia ediyor. Akli melekeleri yerinde olmayan birine yumuşacık koltuğunda oturup elinde sıcak çikolatası ile dünyayı umursamadan haber yazma izni verirseniz ortaya çıkan sonuç da ancak böyle bir şey olur, pek şaşırmamak lazım…

"Yeni Call of Duty çıkana kadar eylemlerimizi durdurduk"





Developer's Diary

Giray Özil

gozil@blizzard.com

twitter.com/girayozil



Fikirler Yalnız Kalmamalı!

Bu köşeyle ilgili bir iki yorum gördüm, oyun yapımıyla ilgili çok konuşmadığım ve kişisel konulardan bahsettiğim yönünde. Öncelikle köşenin isminin de açıkça belirttiği gibi, hedeflediğim içerik zaten bir oyun yapımcısının bakış açısıyla pek çok farklı konuya değinmek. Ayda bir sayfa köşe yazısı okuyarak oyun yapımı hakkında bilgi edinebileceğiniz yanılgısına lütfen kapılmayın. Bunun mümkün olmadığını bildiğim için denemiyorum bile ama özel olarak bahsetmemi istediğiniz konular varsa email ve Twitter gibi çağımızın nimetleri üzerinden bana ulaşabilirsiniz.

Sene 2009 diyeceğim ama yalanım olmasın zira 2006'dan sonraki bütün yıllar geçen seneymiş gibi geliyor. Apple ve iPhone popüler ama şu anki çılgınlık yok henüz, Angry Birds ve benzerleri çıkmamış yani. Bir gün aklıma bir iPhone oyunu fikri geldi. Gelir gelmez de o sıralar aynı odada beraber çalıştığım Medal of Honor oyununun baş mühendisiyle paylaştım. "Şöyle şöyle bir oyun güzel olmaz mıydı iPhone'da" diye. Birkaç dakika konuştuk bunun hakkında ve sonra unuttuk gitti. Ya da ben öyle sanıyordum...

Ertesi gün elinde iPhone'uyla geldi, "Böyle bir oyundan mı bahsediyordun?" diye. O gece sabaha kadar çalışıp bahsettiğim fikrin küçük bir prototipini yapmış. "E... evet... sanırım" diyebildim. Sonra o prototipi birkaç ay içerisinde geliştirip piyasaya sürdü.

Birinci senenin sonunda bu oyun, kendisine 850 bin dolar kazandırdı. Artık EA'deki işine ihtiyacı kalmamıştı, işini bıraktı ve vaktini ailesine ve hobilerine ayırmaya başladı, bir yandan da başka iPhone oyunları yapıyordu. Yani benim ona "öylesine" şakayla karışık söylediğim bir fikir, hayatını değiştirdi denebilir. İşin en trajikomik kısmıysa, bunların sonunda bir gün bana fikrim için teşekkür etmesi ve bir öğle yemeği ısmarlamasıydı!

Çok sinirli olmalıydım değil mi? Başta gerçekten de öyleydim. Sanki bütün olanlar benim hakkımmış ve elimden alınmış gibi hissettim bir süre ama sonra biraz düşündüm. Ben kesinlikle bu fikri gerçeğe dönüştürmeyecektim, o gün orada konuşulacaktı ve sonra bir daha aklıma bile gelmeyecekti. Zira buna benzer onlarca fikrim vardı, hiçbiri üzerinde somut bir çalışma yapmamıştım. O zaman niye sinirleniyordum ki? Aksine, iyi bir fikri görüp bunun üzerine büyük emek vererek gerçek bir ürüne çevirmesini takdir etmeliydim.

ÖNEMLİ OLAN HAREKETE GEÇMEK

Gerçek şu ki fikirler tek başlarına hiçbir anlam ifade etmezler. Sokaktan kimi çevirseniz mükemmel olduğunu düşündüğü birkaç fikri vardır. Hatta eminim ki bu fikirlerin bazıları gerçekten de mükemmeldir. Ama ne önemi var? İnsan fedakarlık yapıp kendini bir fikri mükemmel şekilde uygulamaya geçirmeye adamadığı sürece, o fikre sahip olmasının elbette hiçbir getirisi yoktur.

Düşünürseniz, günümüzün en büyük sosyal ağı Facebook bile temelde kurucusunun başka birisinden aldığı fikri uygulamasına dayanıyor. Etik olarak tartışılabilir, ama ortadaki sonuç bu ve bundan çıkarılacak dersler var. Veya Blizzard'ın oyunlarını düşünün, çoğu zaman orijinal fikirler içermezler. Örneğin WoW pek çok konuda Everquest'in yaptıklarını yapar. Ama uygulamada çok daha başarılı olduğu için Everquest'ten çok daha fazla popüler olabilmiştir.

Bazen emailler alıyorum, "süper bir oyun" fikri içeren. Sanki o fikri bularak kendi misyonunu tamamlamış, şimdi uygulamasını yapmak için birilerini arıyor bu kişiler. Öncelikle, yukarıdaki örnekten de anlayacağınız gibi, fikrinizi birisine anlatmak yapabileceğiniz en yanlış şeylerden biri. Ayrıca, aklınızda gerçekten güzel bir fikir varsa, bunu hayata geçirmek de sizin sorumluluğunuzda. Yoksa bir gün bunu başkası yapar ve size bunun karşılığında bir öğle yemeği ısmarlar. Kolay gelsin! :)

OYUNEZER!

MİLYONLARIN SEVGİLİSİ BİR OYUNU NASIL ÇÖPE ATARSINIZ?

Farkında mısınız bilmiyorum, şu son 2 yılda BioWare'in tüm mirası, tüm itibarı oyuncuların gözünde yerle bir olmuş durumda. Dragon Age II ile başlayan gerileme dönemi, şu an belki de hızlı bir çöküş dönemine doğru ilerliyor BioWare için. Sözde oyuncuların her dediğini dinlediğini iddia eden BioWare ise, ateşe körükle giderek oyuncularla arasını daha da bozarak kendi sonunu hazırlıyor. Ancak ben bu yazıda son günlerde gündemi bolca meşgul eden Jennifer Hepler mevzusu ya da BioWare'in Reddit ve /v/'ye savaş açmasından değil, Mass Effect 3'ün şaka gibi olan, inanılması güç yanlarından bahsedeceğim sizlere.

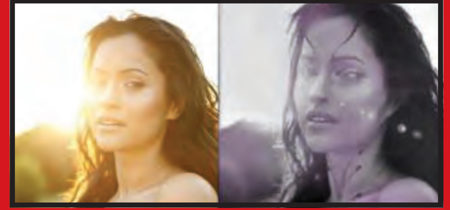
Aslında Mass Effect 3 o kadar da kötü bir oyun değil, doğruya doğru. Multiplayer'ı gayet güzel olmuş mesela, oyun içinde de ilk iki oyundan daha iyi kotarılmış tonla öğe sayabilirim sizlere. Ama bir yanda bu güzellikler varken, madalyonun öteki tarafını çevirdiğinizde bir şekilde her yere yayılmanın yolunu bulmuş özensizlik ve eksikliklerle gözgöze geliyoruz bu sefer. Mekânlar çok canlı, çok güzel olmuş mesela ama komik sayılabilecek animasyon hataları ve tuhaf bir donukluk var oyunda. Önceki oyunlarda bizimle olan, bu oyunda beraber savaştığımız yandaşlarımızla olan muhabbetlerimiz süper fakat bu seferde takımdaki adam sayısı az, oturup uzun uzun, saatlerce muhabbet etme olanağı yok... Hadi bunları geçtim, oyun çıkmadan önce anketler yaparak "Tali'nin yüzünü görmek ister misiniz?" diye soran BioWare'in Tali için seçtiği yüz, aslında rastgele bir fotoğraf sitesinden aldıkları bir fotoğrafın "fotoşaplanmış" hali. BioWare gözümde çok düştü diyip diyip duruyordum da, bu kadarını ben bile beklemiyordum açıkçası. Yine aynı şekilde Google'a "Winter Space" yazdığınızda çıkan ilk resim, oyunun son sahnelerindeki enstantanenin birebir aynısı. Kararında bırakıldığı sürece esinlenme olayına hiç karşı değilim de, birebir kopyalamak da eşeğin kulağına su tabancasıyla su sıkmak oluyor be BioWare...

ESİN PERİSİ Mİ? O DA KİM?

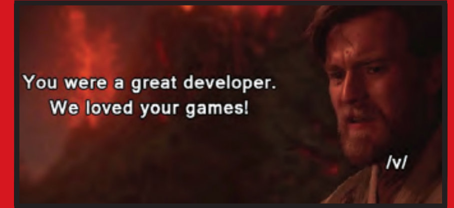
Ha, bir de oyunun "sonu" var tabii (merak etmeyin, spoiler vermeden geçireceğim). Sen kalk, Mass Effect gibi inanılmaz güzel bir bilimkurgu dünyası kurgula, sonra son 10 dakikada bu kadar ağır saçmala! Kafam kadar senaryo açıklarını mı diyeyim, yoksa değil o iki oyundur geliştirilip büyütülen gizemin açıklanması, son dakikada yeni soru işaretleri yaratılıp öylece bırakılmasından mı dem vurayım? Müthiş bir arkaplanı olan serinin son oyununu da geçtim, tam son anlarında bu şekilde sona ermesi gerçekten de hiç yakışmayan bir durumdu. İnternette sonun neden böyle olabileceğine dair tonla teori bulmak ve okumak mümkün gerçi ki teoriler gerçekten de sonun anlamsızlığını muhteşem bir plot-twist haline getirebilecek şeyler aslında. Ama gel gör ki BioWare'in açıklamaları oyunun sonunun "kesin" son olduğu ve bundan sonra çıkacak DLC'lerin oyunun sonunu konu almayacağı konusunda ısrar ediyor. Bu noktada fanların senaryo konusunda BioWare'den çok daha başarılı iş ve teori çıkartabiliyor oluşu durumun vehametini bir kez daha göz önüne koyuyor sanırım... Oyunun bu havada sonuna tepki o kadar büyük ki, BioWare forumlarındaki oyucular şu an "DLC'yle adam gibi bir son yapın, parası neyse onu da vereceğiz!" derecesinde isyan başlatmış durumdalar.

Gerçi DLC'yle son olayını zaten yaptı ya BioWare... Oyunun standart iki sonuna ek olarak bir üçüncüsü ancak ve ancak ilk günden çıkan DLC hesabınıza yüklüyse karşınıza çıkıyor ki onun da diğer iki sondan nerdeyse bir farkı yok açıkçası. Oyun çıkmadan DLC duyurup, bunu oyunculara yalanlarla "Ya oyun bittikten sonra başladık o DLC'yi yapmaya" diye yutturmaya çalışıp da, daha sonra DLC'nin tüm içeriğinin DVD'lerde zaten olduğunun anlaşılması gibi konulara hiç girmiyorum bile bakın. (Evet, bu girmemiş halim!)

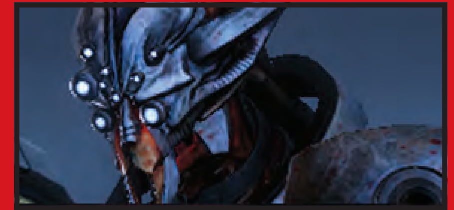
Çok yanlış yoldasın BioWare, çok... Nerede o Infinity Engine'i yazan, RYO'cuların gözbebeği olan, Knights of the Old Republic gibi bir seriyi yaratan firma, nerede bu inanılmaz kötü bir müşteri hizmetlerine sahip, oyunlarını baştan savma yapan bu firma... Anlaşılan para seni çok değiştirmiş BioWare. Bu kafayla gidip de RYO'culara oyun yapıyorum diye duyurup, Call of Duty kitlesine de hitap etmeye çalıştığın sürece Metacritic'ten daha çok 0 alır ama oyunlarınız, benden uyarması...



İki resim arasındaki 10 farkı bulurken bir yandan BioWare'e sövmek serbest...



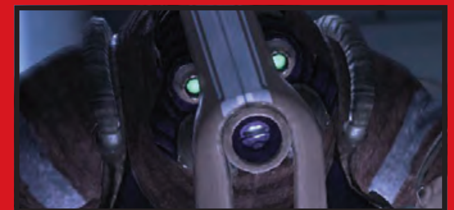
"Kardeşimiz gibiydin BioWare, severdik seni..."



O sizi uyarmaya çalışmıştı... Tam o son sahneye gelmeden önce, son bir kez sizi durdurmaya çalıştı... Onun adı Marauder Shields'tı ve fedakârlığı asla unutulmayacak!



Oyunun başrolünü üstlenen Shepard'ın senaryoda oyunun sonunu okuduktan sonra verdiği tepkiyi düşünün bir de!



Yazıya da bir BioWare klasiğiyle son verelim o zaman: END OF THE LINE!

AYIN EZENİ



Can ARABACI

Her fırsatta mahallenin gençlerini etrafa toplayıp "Nerede o eski Rol Yapma Oyunları..." temalı anılarını anlatmaktan usanmayan Can, Baldur's Gate'in yeniden yapıldığını duyunca gözleri parlayarak sevinçten havaya uçtuğundan beri kendisinden haber alamıyoruz. 15 Mayıs tarihinde Tristram katedraline göktaşı olarak düşeceğinden şüpheleniyoruz...



ASSASSIN'S CREED 3

Oyun editörünün habitatı

Lütfen biraz sessiz olun. Dünya üzerinde pek az bulunan "oyunus editorium" adlı gizemli yaratığın doğal yaşam alanına girmek üzereyiz. Bu yaratıklar yeni av alanları bulmak için sık sık göçmeyi sever (E3, Gamescom). Sulanmak için akşamüstleri nehir kenarına inerler (kahve makinası). Genellikle sakindirler, ama özellikle avını (exclusive) rakiplerine (diğer dergi, site vs.) kaptırmamak konusu gündeme gelince çok vahşileşirler. Kabile düzeninde yaşarlar, dışarıdan fark edilmese de ufak çapta bir hiyerarşi söz konusudur aralarında.
Bakın bakın! Bu yaklaşan iri kıyım olanı kabilenin liderlerinden biri olmalı! Nasıl da sinsi, nasıl da kendine güvenle ilerliyor. Belli ki yeni bir avın peşinde, gelin biz de onu takip edelim!... Kabloya basmasana lan!

-SİNAN AKKOL

Biliyorum, biliyorum, "Ne bu her ay bir *Assassin's Creed* manyaklığı, başka oyun mu kalmadı" diyorsunuz, en azından içinizden. Ancak şöyle bir şey var ki, geçene ayki AC3 içeriği, biraz bizim geç çıkmamız biraz da sevgili Ubisoft'un "ağzında bakla ıslanmaması" nedeniyle avucumuza düşünce dayanamayıp dergi sayfalarına taşımıştık. Bu kez ise, oyunun dünya üzerindeki ilk basın gösterimine katılma imkânımız oldu, oyunun hareket halinde nasıl gözüktüğünü, son üç yıldaki gelişim sürecinde nasıl bir yol kat ettiğini bizzat görme şansına eriştik.

KIRMIZI URBALILAR! HER YERDELER!

Amerikan İç Savaşı'nı konu alan bir oyun için ironik bir şehirde, Londra'dayız. Şehrin en işlek caddesinde, King's Place adlı binaya tıkıştırılmış 300'e yakın oyun editörü (kendimize gazeteci diyemiyoruz :) gösterimin başlamasını heyecanla bekliyor... Elimde kamerayla "rush" edince kapıdaki uyuz bir görevli "no recording pleaaaase!" diye hönkürüyor, ancak ben çaktırmadan ses kaydetmeyi düşünüyorum (ki ettim netekim :)
İçinde bulunduğumuz tiyatro salonunun içinde 10 adet otantik kırmızı ceketli İngiliz askeri nöbet bekliyor. Basının da çoğu İngiliz. Açıkçası *AC3*'ün ABD İç Savaşı döneminde geçtiğini öğrenen İngilizlerin ayağa kalkmasını veya sıkıntı yapmasını beklemiyordum zaten. Ancak Animus'un başındaki Shaun Hastings'in iç savaşla ilgili ne gibi yorumlar getireceğini çok merak ediyorum.

Ve gösterim başlıyor: Gerçek aktörlerin yer aldığı, iç savaşın en kanlı sahnelerini gözümüze sokan bir videoyla başlıyor gösterim. Kopan bacaktan akan kanı turnikeyle durdurmaya çalışan saha tabipleri, soğuktan donmuş, kaskatı kesilmiş ölüler… Ardından oyunun kreatif direktörü Tommy Francois çıkıyor sahneye. Oyunun üzerinde, *AC1* ve *AC2*'nin üzerinde çalışmış ekibin çoğunun iki yılı aşkın zamandır çalıştığını anlatmaya başlıyor. *Brotherhood* ve *Revelations*'ın tamamlanmasıyla birlikte, orada çalışanlar da ekibe katılmış. Ve sonuç: Ubisoft'un şimdiye kadar yaptığı en pahalı, en büyük projeymiş *Assassin's Creed 3*.

Şu anda daha gösterimin başlarındayız, ancak 1.5 saatlik gösterim boyunca Ubisoft'un söylemeye çalıştığı şey kısaca şu: "*Reveletions*'da çuvalladığımızı, bir senede yapabileceğimizden büyük bir projeye kalkıştığımızı biliyoruz. Yemin billah *AC3* öyle aceleye getirilmiş bir oyun değil."

BU BİLGİLER ASLA UBISOFT'TAN DIŞARI… OH!

Geçen ayki sızıntının üstüne çok manidar bir şekilde şöyle devam ediyor Tommycan: "Şimdi izleyeceğiniz videoyu, bugüne kadar Ubisoft'un dışından kimseye izlettirmedik. Buna 'oynanış hedefi videosu' diyoruz biz ve önceden renderlanmış bir video. Oyunu bitirdiğimizde nasıl gözükmesini amaçladığımızı gösteren, 2010'da hazırladığımız çok önemli bir video bu! Haydi izleyelim!" diyerek heyecanını bize de bulaştırıyor. Bekliyoruz, bekliyoruz… Ama video bir türlü başlamıyor! 1 dakika sıkıntılı bir sessizlik oluyor, sahnenin sağındaki kapı açılıyor en sonunda. Bir kızcağız kafasını uzatıp bir şeyler söylüyor Tommy'ye. "Maalesef videoda bir sorun varmış, çalıştıramıyoruz şu anda. Allah kahretsin, çok seviyordum bu videoyu" diyerek, belki gerçek, belki de bizi beklenti içine sokmak için boynunu büküyor.

Oyunda kullanılan yeni motora geliyor sıra. Anvil Next adını verdikleri bu yeni motor, eskisinden kat kat geniş arazileri, binlerce karakteri işleyebiliyor. Ekrandaki görüntülerden de anlaşılıyor bu, *Skyrim* gibi ufuktaki dağları, üstündeki ağaçları seçebiliyorsunuz resmen. Ancak gelişen şey sadece teknoloji değil. Beni *Brotherhood*'da çok az, *Revelations*'da ise bayağı rahatsız eden bir soruna parmak basmışlar: Oyundaki gerçekçilik hissiyatı. Giderek tarihi gerçeklikten oyunumsu bir kurguya kaymıştı bu iki oyunla *AC* serisi. Adamlar bunun da farkına varmışlar. ABD devrimi de önceki oyunlara göre çok daha net tarihi kayıtları olan bir dönem. Bu yüzden, 5-6 kişilik bir ekip sürekli devrim üstüne çalışmış. Binlerce sayfa not, doküman, harita çı-

karmışlar ve oyuna uygulamışlar. Ve en önemlisi, kıyafetlerden kabile ve yerleşimcilerin birbirlerine karşı davranışlarına, konuşmalarda seçilen cümlelere kadar o dönemin gerçekliğine sıkı sıkıya bağlı kalan bir kurguya oturtmuşlar oyunu.

Bunu örneklemek için şöyle diyor Tommy: "Oyunu yapmaya ilk başladığımızda, ana karakterimiz Connor düşmanlarının kafa derilerini yüzebiliyordu. Ama araştırmalarımız sürerken, Mohawk kabilelerinde böyle bir adetin olmadığını öğrendik ve bu opsiyonu oyundan çıkarttık." Halbuki kafa derisi yüzmek, oyunun (negatif de olsa) korkunç reklamının olmasını sağlayabilirdi. Çok vahşi bir şekilde işlemeyerek, *Hot Coffee* sendromu yaşamamayı da bilirdi Ubisoft. Ama bunu değerlendirmektense, tarihi gerçekliğe bağlı kalmayı tercih etmişler.

ANIMUS BİLİNMEYEN BİR HATA VERDİ… LÜTFEN KAPATIP TEKRAR AÇIN

Oyunun sunumuyla ilgili işleri yöneten Brian Ash çıkıyor şimdi sahneye, bir video içinde. "Animus 3.0'a hoş geldiniz" diyor. Bu yeni Animus sistemi, Connor'ın dünyasının bir simülasyon olduğunu bize daha net hissettirmek için yapılmış. Oyun dünyasının sınırlarına geldiğinizde, daha ileri gitmek istediğinizde çevre cam parçaları gibi dökülüyor mesela. Görev aldığınızda bu havada yüzen beyaz neon toplarıyla gösteriliyor. Bana göre Connor'ın dünyasının otantikliğini bozmamaları daha iyi olurdu. Ancak, belki de bu oyunla birlikte dikkatimizi oyunun esas hikâyesi olan 2012'ye, esas gerçekliğin burada olduğuna çekmek istiyor olabilirler. Nedense hiç sevemedim ben Desmond'u, Ezio ve Altair'le vedalaşırken çok hüzünlenmiştim ama Desmond'la aramızda aynı hukukun zerresi yok nedense. Belki de doğru bir şeydir Ubi'nin bu yaptığı kendince.

Bu yeni dönemin tasarımla ilgili sıkıntılar yarattığı bir gerçek. Her şeyden önce, binalar Avrupa'daki kadar yüksek değil, caddeler de çok geniş. "Çatılar arasında atlamadan nasıl Assassin olacağız?" sorusunun cevabını çok basit bir şekilde çözmüşler: Ağaçlar. Yine yüksekler oyun alanınız olacak, ancak çatıdan çatıya geçmek Roma veya İstanbul'daki kadar kolay değil. Yere çakılmadan ağaç gövdeleri ve dallarını kullanarak yolunuza devam ediyorsunuz.

Geçen ay da yazmıştım, oyun alanının %30'u da ormanlık araziden oluşuyor. Tam dört kilometrekare vahşi doğa! Şehirler arasındaki bu boşluğu ilk *AC*'de de denemişlerdi de, yapacak pek az şey olduğu için oyunu boşuna uzatmaktan öteye geçememişti. Ondan da dersini almış Ubisoft. Frontier adını verdikleri bu bölgede av hayvanları, çığ tehlikeleri, kaçakçılar, haydutlar, dost ve düşman Kızılderili kabileleri ve çok daha gizemli "şeyler" var. Frontier'ı araştırdıkça ödüllendirecek oyun sizi. Özellikle de bu "gizemli şeyler" çok dikkatimizi çekmeli, muhtemelen Assassin'lerin ve Templar'ların Yeni Dünya'da geçmişten o güne varlıklarının nedenini anlamamızı sağlayacak önemli şeyler çıkacak karşımıza (4. sayfadaki röportaja bakınız).

VE VİDEO ÇALIŞTI!

Tam sunumun bu esnasında Tommy'nin yanındaki kapı yeniden açılıyor ve mutlu haber geliyor: Az önce gösteremedikleri video hazırmış… Ama



Tabancaları doldurmak bir dakika, baltayla işi bitirmek bir saniye. Seçim basit.



Şehir ve yaban tüm alanlar, hava durumuna göre çok farklı görünüyor. NPC'lerin ve sizin hareket ve davranışlarınız da etkileniyor havadan.

Arkadaki düşman öndekini vurmuş. Bunu özel gösterim sırasında görmemiştim işte.



meğer biz hazır değilmişiz bu videoya! Oyun içi grafiklere çok benzeyen, ama renderlanmış bir Connor'ın kar üstünde bata çıka yürüyüşüyle başlıyor video. Biraz ilerde bir kampa geliyor, ilk bakışta Kızılderili kampı zannediyoruz, ama hayır, Amerikan direnişçilerinin kampı bu. Siz kampta ilerledikçe sağda solda etkileşim menüleri çıkıyor. Birisi "gel Connor, gel bir şeyler içelim" diğeri "yabanda neler oluyor, haber var mı dostum?" diye takılıyor. Hiç durmadan ilerliyor Connor ve bir komutanın önünde duruyor. Bize ormanda bir manga Kırmızı Urbalı olduğunu söylüyor ve komutanlarını öldürmemiz gerektiğini anlatıyor. Connor görevi alıyor ve hızlanarak koşmaya başlıyor. Kampın çıkışına yaklaşırken, uzakta çatılmış olarak duran mızrakların üstünde daire ikonu çıkıyor, önceden basıp hiç hız kesmeden bu mızraklardan birini eline alıyor Connor!

İşte oyunun özünde bu yatıyor. Tüm gösterim boyunca, tüm oynanış videolarındaki öz aynı: *AC* artık akışkan bir oyun. Görevi almak, hedefe yaklaşmak, suikast, bir grup askerle çatışmak, kaçmak ve gizlenmek, hiç durmayan bir aksiyon silsilesi halinde akıyor. Connor *AC* serisinde ilk "iki elinde iki silahla" dövüşen karakter(miş Ubisoft'un dediğine göre, ben sanki daha önce vardı diye hatırlıyorum ama?). Ve dövüşler savunmaya dayalı değil, düşmana hızla yaklaşıp iki elinde iki kesici aletle bir ölüm dansına başlıyor Connor. Düşman sayısı o kadar fazla ki, suikastler sırasında bile düşmanın üstüne atlayıp "Requescat in Pace" deme lüksü yok. Alt rütbeli askerlere dalıyor, dans ederek hepsini bitiriyor ve hiç hız kesmeden esas hedefini öldürüp devam ediyor yoluna.

Bütün sunumu yapan Tommy Francois.



Devam ediyorum: Eline aldığı mızrakla koşarken düşmüş bir ağacın üstünden atlıyor, bir diğerinin altından kayıyor. Söylendiğine göre karşısına çıkan her tür engeli nasıl aşacağını, o anki animasyonun gidişatına göre belirliyormuş oyun. Böylece Parkour koşularındaki rutinlikten sıyrılmış… Connor biraz ilerde bir geyiği kovalayan bir kurt görüyor. Nedense geyiğe atıyor mızrağı ve kurt geyiği boğazından yakalayıveriyor. Size dönüp hırlıyor, avını korumak için.

Hedefine varıyor Connor. Şimdi bir ağacın tepesinde. Kırmızı Urbalılar altından manga halinde geçerken, daha önce görmediğimiz yeni silahını çıkarıyor: Rope Dart adlı bu silah, *Mortal Kombat*'taki Scorpion'un zincirli mızrağının birebir aynısı! Rope Dart'ı manganın en arkasındaki askere atıyor, saplanıyor, zincir boğazına dolanıyor, Connor ağaçtan aşağı atlıyor ve haliyle asker de ağaca çekilip asılıveriyor!

Ve oyunus editorium kabilesi avdan sonra su kenarında karınlarını doyuruyor.



Sadece ekranda 8 tüfek görüyorsunuz. Burada 12'ye yakın düşman var. Ve Ezio'da olduğu gibi teker tekrer saldırma sıralarını beklemiyorlar.



Şimdi düşmanlar ona döndü. Bir tanesini elindeki baltayla "tutup" kendine çekiyor ve kalan dört askere dönüyor. Dördü birden ateş ediyor. Tuttuğu asker cansız yere düşerken belindeki iki tabancayı birden çekiyor Connor, birini grubun en solundaki askere, diğerini de at üstündeki komutana sıkıyor. Asker ölürken, komutan yaralanıp düşüyor attan. Hiç istifini bozmadan balta ve hançerle kalan üçüne dalıyor adamımız. İkisinin süngülü tüfeklerini birbirine çarptırıp, üçüncüsünün tüfeğini elinden alıyor, çevirip kara saplıyor. Baltasının sapıyla çekip o askeri yerdeki tüfeğe "saplıyor", dönüp diğer ikisini kesiyor.

Nefes nefese izliyoruz ekranda olanları. Bir yandan not alırken, bir yandan takip etmek o kadar güç ki! Komutanın düştüğü yere yürüyor Connor. Kan izleri var. Kızılderiliyiz. İzciyiz. Karda kan izlerinden düşmanı arayıp bulmak? Çok zekice, çok basit, çok keyifli bir mekanik… Biraz ilerde, ağaçların arasında sürünen komutanı yakalıyor Connor. Saçlarından tutuyor, kafasını dikiyor ve STAK! Baltasının tek darbesiyle kafa derisini alıveriyor hasmının!

"Ah işte bunu çıkarttık oyundan" diyor Tommy, video biterken. "Ne de olsa bu, oyunun 2010'da hayal ettiğimiz hali, oyun bittiğinde nasıl gözükmesini hedeflediğimizin videosuydu. Şimdi izleyeceğiniz ise oyunun bir ay önceki, 2012'deki hali."

Ve oyunun Şubat 2012'deki son halini gösteren bir video silsilesi başlatıyor. Gözlerimize inanamıyoruz! Adamların 2010'da CGI video olarak hazırladıkları her şey, ve daha fazlası, gerçek zamanlı olarak karşımızda duruyor! Connor'ın ağaca ve kayalara tırmanışı. Ok ve yay kullanışı. Giden saman arabalarına, şehir içinde açılan pencerelerden bina içlerine dalışı. NPC'lerin birbiriyle olan etkileşimi ve o an karışabileceğiniz dinamik olaylar. Karşı yamaçtan 500 tane askerin aynı anda kurşun sıktığı, top mermilerinin dibimizde patladığı meydan muharebeleri… Ben izlediğim videoları bu satırlardan anlatırken ağzımın suyu akıyor, ama oyunun akan görüntülerini anlatmak mümkün değil. Heyecanımı paylaşmak için sizin de görmeniz lazım!

Evet, *Assassin's Creed 3*'le ilgili olarak inanılmaz heyecanlıyım! *Revelations*'ı bizim tarihimizi konu alacağı için beklemiştim ama bu kadar heyecanlanmamıştım. *AC3* ise, ilk ve ikinci oyun arasındaki fark kadar büyük bir sıçrayış getiriyor. Yapımcıların kendi deyimleriyle: *Assassin's Creed 3* bir evrim değil, bir devrim olacak.



MATT TURNER'LA RÖPORTAJ

Oyunun yardımcı senaristi Matt Turner'la tanışma fırsatı buldum etkinlik esnasında. Kendisi acayip sevimli bir adam, resminden de göreceğiniz gibi. Sorularıma da aynı içtenlikle cevap verdi sağolsun.

Selam Matt, yoksa yeni oyunda diyalog seçimleri ve buna göre dallanan bir hikâye mi var? Hmm?
Yok canım, hayır. Assassin's Creed 3 çizgisel bir hikâyede ilerliyor. Bol konuşma seçenekli oyunlar bizden çok daha iyi yapıyor o işi. Biz kendi iyi olduğumuz alana, aksiyonu çeşitlendirmeye yoğunlaşmış durumdayız.

Ne tür yan görevlerle uğraşacağız oyunda?
Frontier bölgesinden bahsedelim: Burada ana görevden sapmanızı sağlayacak birçok oynanış tipi olacak. Özellikle hayvanlarla ve bu bölgeyi araştırmakla ilgili görevlere önem verdik *(Sanırım avcılıktan bahsediyor –Sinan)*. Oyunda kulüpler var, avcılıkla çok zaman geçirirseniz mesela, bir karakter sizi bulup "ok ve yayda çok iyisin, neden kulübümüze katılmıyorsun?" diyecek. Vereceği davetiyeyi kullanarak oyun alanının daha önce giremediğiniz bir bölgesine girebilecek ve burada yeni yan görevler ve ödüllerle karşılaşacaksınız.



Eski oyunlardaki Çingene, hayat kadını, paralı asker, hırsız grupları ve bunların görevleri AC3'te yok. Onların yerine ne geliyor?
Katılabileceğiniz birçok kulüp, bunların özel görevleri ve üyelerine sağladıkları avantajlar var. Bu kulüplerde size yeni yetenekler kazandıran çeşitli karakterlerle de karşılaşabilirsiniz.

Eski karakterle ilgili flashback'ler, ufak ziyaretler olacak mı?
Eğer Desmond'dan bahsediyorsanız, evet, oyunda olacak. AC3 tam ACR'ın bittiği noktada, Desmond'la başlıyor. AC3'te daha önceki oyunlardan çok daha fazla zaman geçireceksiniz Desmond'la ve onun hikâyesiyle ilgili de şok edici gelişmeler olacak. *(Ben Ezio ve Altair'i kastetmiştim aslında, iyi kıvırdı Alex :) – Sinan)*

Önceki üç oyunda bir ekonomi sistemi vardı, yeni oyunda ne tür bir ekonomi var?
Roma veya İstanbul'u yeniden kurmayacaksınız ama çok özgün bir oynanış mekaniği getireceğiz ekonomi için. Bunu yakında açıklayacağız.

Connor oyun başladıktan 17 yıl sonra Assassin'lere katılıyor. Bu oynanışı nasıl etkileyecek? Bu 17 yılda herkesten bağımsız bir gezgin mi olacak? Yoksa hikâye ileri sarıp Assassin'lere katıldığı zamana mı gelecek?
Mohawk kasabasında doğmuş bir çocukken, Assassin'lere katılmak zorunda bırakılması ve nihayetinde Amerikan devrimine karışmasının hikâyesi oyunun özünü oluşturuyor. Çok ilginç şeyler bekliyor sizi.

Çatışmaları tamamen hareket haline olma üstüne kuruyorsunuz. Bu "savunma ve doğru anda saldırı" mekaniğinin tamamen atıldığını mı gösteriyor?
Savaş sistemini sıfırdan hazırladık. Oyuncunun stratejisinden düşman türlerine, animasyonlarına ve kamera kullanımına kadar hem de, her şey yeni. Connor'ın dövüş stili iki elde iki silahla dövüşmek üzerine kurulu, yani Tomahawk ve bıçak, Assassin hançeri ve bıçak gibi ikili birçok kombinasyon oluşturacaksınız.

Yeni sistem bize ok ve yay gibi yeni ve oynanışa tat katan silahlar da ekleme imkanı verdi. Böylece ana karakterimizin animasyonları hiç olmadığı kadar akıcı. Bizim "koşarken suikast yapma" dediğimiz aksiyonu yapabiliyor Connor. Son sürat koşarken suikastini gerçekleştiriyor ve hızını kesmeden devam ediyor.

Sağlık sistemini de yeniledik. Sağlık veren ilaç içmek yerine kendiliğinden iyileşen bir sağlık sisteminiz var. Ama dövüş sırasında iyileşemiyorsunuz, bu da dövüşlerden kaçıp saklanmanızı gerektiriyor.

Düşman türlerini ve davranışlarını da yeniden belirledik ve oynanışı öyle bir ayarladık ki oyuncu kontrol cihazındaki tüm tuşları aynı oranda kullansın. Böylece saldırıdan savunmaya, karşı ataktan silah kullanımına akıcı bir şekilde geçebiliyorsunuz.

AC2 ve Brotherhood'daki gizli bölüm ve mahzenlere geri dönecek miyiz?
Tabii ki, birçok gizli bölge ve gizli haritalar var. Buralarda Assassin ve Templar'ların Amerika'daki geçmişiyle ilgili gizem perdesinin daha derinlerine de gideceksiniz.





KİRLİ OYUNLAR

Bu dünya yalan bir dünya... Hayır, maneviyattan puan yapmak için söylemiyoruz bunu. Dünyanın en renkli yüzünde bile dönen dolapları, irili ufaklı hesapları, kirli işleri masaya yatırıp sahnenin hiç de iç açıcı olmadığını gördükten sonra böyle bir iç çekesimiz geldi, ondan söylüyoruz.

Bir endüstriye dönüşmüş her iş gibi eğlence sektörünün de ne kadar acımasız olabildiğini daha önce pek çok kereler gördünüz, okudunuz muhakkak. Yine de bir oyuncu olarak, sektörün bu ayağını hep daha masum, daha içten, daha çocuksu gördüğünüzü tahmin edebiliyoruz, zira biz de o gözle görmeyi tercih ediyoruz. Fakat öyle değil işte. Oyun dünyasının çarkları da tıpkı diğer eğlence kollarındaki gibi çalıştıkça kirleniyor, pas tutuyor, çirkinleşiyor. Ve birilerinin bunları yazması gerekiyor...

İlerleyen sayfalarda, oyun dünyasında gördüğümüz ve bizi rahatsız eden onlarca çirkinliğin bir kısmını ve firmaların niçin bu yolları kullandığına dair tespitlerimizi okuyacaksınız. Ama itiraf etmek lazım; çok da kıyamadık. İşler ne kadar vahşileşirse vahşileşsin, oyunları hâlâ Cadılar Bayramı'nda hayalet kostümü giymiş bir çocuktan daha ürkütücü görmüyoruz. Yine de, lafımızı esirgemedik.



"DLC" DİYE YAZILIR, "PARAN VAR MI?" DİYE OKUNUR

Oyunlar genişliyor. Yeni haritalar, görevler, karakterler, eşyalar ve oyun modları, içimizden ziyade cüzdanımıza bir hafiflik salıyor. Genişleme paketi denince akla *StarCraft*'ın *Brood War*'u, *Age of Empires II*'nin *The Conquerors*'ı gelirdi bir zamanlar; nihayetinde *The Sims* tavşanın suyunun suyunu çıkardı. Gel zaman git zaman, mikro ödemelerin zaferiyle beraber yeni modamız, indirilebilir içerikler oldu. Ve fakat durum yine öyle bir hâl aldı ki artık buramıza kadar geldi, yuhunuz dedirtti. En iyimserimiz ya da safımız bile yapımcı/dağıtımcı firmaların etik anlayışından ve biz oyunculara ne gözle baktığından şüphe duyar oldu.

İndirilebilir içeriklerin hatırı sayılır bir kısmı, her şeyden önce, pahalı. Düzeltiyorum: Kazık bildiğin. Ederi kadar içerik sunmadıkları gibi ana oyunda bulunması gereken içerikler de ek olarak satılıyor, en ıvır zıvır olanlar için bile ücretsiz bir yamayla dağıtılabilecekken boyundan büyük paracıklar talep ediliyor. DLC'lerin -oyunların aksine- yeniden satılamıyor olması da cabası.

Büyük oranda Xbox sonrası dönemde Microsoft'un başımıza açtığı bir dert bu ki kendileri işi, hazırladıkları yeni içerikleri ücretsiz olarak dağıtmak isteyen yapımcılara engel olmaya kadar götürmüştü. Örneğin *Gears of War*'un yapımcısı Epic Games, indirilebilirleri için Microsoft'un prensipleri doğrultusunda ücret talep etmek zorunda kalmıştı. Nedeni basit: Satışlardan Microsoft da pay alıyor, ayrıca ücretsiz DLC'ler ücretli olanları kötü gösterip değerini düşürüyor. Ücretlendirme politikası bir yana, indirilebilir içerikler zamanla şekil değiştiriyor. Özellikle konsol oyunlarında, halihazırda elinizdeki oyunda bulunan bir içeriğe ek para ödemeden erişemiyorsunuz. Ufak bir "anahtar" ile açılan bu içerikler (bkz. *Resident Evil 5*) adeta "DLC"nin "DL"sini hiçe sayıyor.

Tartışma yaratan en yakın örneklerden biri şüphesiz ki ilk günden bir DLC'yle karşımıza çıkan *Mass Effect 3*. Oyun geliştirme süreci nispeten bilinçli oyuncuların bile sandığından daha karışık ilerliyor olsa da her halükarda, doğru ya da yanlış fark etmez, bu tür "ek" içerikler sırf daha çok para koparabilmek için ana oyundan çıkarılmış izlenimi yaratıyor. Sanki oyunun iki ayrı sürümü varmış da aldığınız keyif ne kadar paranız olduğuna bakıyormuş gibi... Belki de gibisi fazladır, bilemiyorum.

Biz oyuncular tüm bu tantanayı kendi açımızdan değerlendirdiğimizde umurumuzda olması gereken tek soru belki de şu: İndirilebilir içeriklerden ne bekliyoruz? Düşünün, parçalarından biri ya da birkaçı eksik bir bulmaca satın almak ister miydiniz? Peki ya atları ve filleri kullanabilmek için fazladan para ödemek zorunda olduğunuz bir satranç takımı? Oyunların kendisi çıkmadan DLC'sinin duyumunu almak, season pass'ler sayesinde gelecek tüm DLC'ler için ön sipariş vermek mi isteğimiz?

DLC mantığına tümüyle karşı değiliz elbet; severek oynayıp bitirdiğimiz bir oyunun "dahası"nı görmeyi biz de isteriz. İsteriz ki başka öyküler anlatsın, yeni deneyimler yaşatsın bize. Ve yine isteriz ki üretken kullanıcılar ve hazırladıkları modlar daha çok sahiplenilsin. İşte bu yüzden sektörün *iyi adam*larını göreve davet ediyoruz. Oyuncuyuz ama vefasız da değiliz. Bize değer veren yapımcının biz de değerini biliriz. **-Eren**

DLC'ler önce genişleme paketlerini yedi, şimdi oyunun kendisine sulanıyorlar. Bu iştah nereden geliyor dersiniz?



PAZAR BÜYÜDÜKÇE HIRS DA BÜYÜR

Free2Play, yani ücretsiz oyun pazarı giderek büyüyor. Hatta ülkemizdeki toplam oyun satış cirosunun belkemiğini e-pin satışları oluşturuyor. Türkiye'de neredeyse 7 milyon kişi bu oyunları oynuyor. Bildiğiniz gibi, Free2Play oyunları internet üzerinden tamamen ücretsiz şekilde oynayabiliyorsunuz ancak oyundaki karakterinizi normalden daha güçlü bir hale getirmek için oyun içinden alışveriş yapmanız ve eşya satın almanız gerekiyor. Güney Kore asıllı bu model, ülkemizde ticari olarak son derece başarılı oldu…

Takdir edersiniz ki bu model istismara son derece açıktı. Oyun içinde kimi yetkililerin, sanal nesneleri çaldıkları ve el altından sattıkları çıktı ortaya. Diğer yandan aynı şeyi oyuncular da birbirine yapıyordu. Kimi oyunlarda bazı oyuncuların karakterleri ve hesapları sürekli çalınıyor ancak firmaların yetkilileri olayları sadece izlemekle yetiniyorlardı. İzleyenler çoğu kez olayın içinde olan GM'lerdi… Sanal eşyalarda herhangi bir stok derdi de olmadığından, karakteri çalınan oyuncu mağduriyetiyle baş başa kalıyordu.

Free2Play oyunların tek derdi bu değil elbette ki… Oyunlarda hile yapıp satanlara da sıklıkla rastlayabilirsiniz. Çoğu popüler oyunda haritaların dışında gezen, uçan kaçan oyunculara rastlarsanız, bilin ki parasını bastırıp hile satın almıştır. Oyunlar ücretsiz ve çoğunun sistem ihtiyaçları da düşük olunca kaçınılmaz olarak kalabalık fazla geliyor ve bu durum firmaların moderasyon yüklerinin ve maliyetlerinin artmasına sebep oluyor. Bu yükü karşılayabilen dürüst firmalar, oyuncularına gerektiği gibi hizmet sunabiliyorlar ancak kimi ülkelerden parsayı toplayıp kaçmayı tercih eden firmalar da bulunuyor. Oyuncu ve toplulukların çoğu da bilinçsiz olduğundan, voliyi vuranın yanına kâr kalıyor. Tüm bunların yanına sanal satışlardan vergi kaçıran onlarca firmayı da ekleyince tablonun vahameti bir kez daha netleşiyor gözümüzde. Amaç oyun oynatmak değil, oyuncunun kanını emmek oluyor zaman içinde.

Yayıncılar ve e-pin satıcıları arasındaki ilişkiler de kimi zaman karanlık çıkar hesaplarına kurban gitmiştir. Yasal olarak vergisini ödeyen e-pin satıcıları piyasada yer bulamayıp dışlanırken, el altından satışı destekleyen, stok tutmayan satıcılar her zaman için daha fazla gelir elde etmiş ve bu sayede yayıncılara çok daha düşük satış fiyatı ve düşük komisyon önerebilmişlerdir. Uzun lafın kısası, o süslü ve cicili bicili dünyanın içinde de kirli birçok dolap dönüyor. Dünyanın her yerinde yaşanan bu garip hesapların ceremesini de elbette ki oyuncular çekiyor. **-Faruk**

Biz mi paranoyağız yoksa aylık ödeme modeline dayalı devasa online oyunların birer birer Free2Play yolunu tercih etmesinin altında gerçekten başka sebepler mi var?



RUS MAFYASI BİLGİSAYARINIZDA

Oyun firmaları çok uzun zamandır Rusya'da büyük bir mücadele veriyor. Oradaki kopya oyun sektörü, belki de dünyanın bu konudaki en çetrefilli pazarı durumunda. Çünkü Rusya'da direkt bu konu üzerinde çalışan mafya ekipleri var ve bunların hükümet bağlantıları nedeniyle en büyük firmalar bile kopyanın önüne geçemiyor. En azından birkaç yıl öncesine kadar manzara buydu.

Pes eden oyun firmaları "bükemediğimiz eli öpelim" gibi bir yönteme başvurdular: Rusya piyasasına özel fiyatlandırma politikasına geçtiler. 4-5 sene öncesinden itibaren Rusya'da oyunlar, özellikle de PC oyunları, Avrupa'dan yüzde 50-60 daha ucuza çıkmaya başladı. Tabii maliyeti kısmak için de çeşitli yollar kullanıldı: Oyunlar DVD kutusu yerine ince plastikten CD kutularında, kap kâğıdı ve kullanım kitapçığı olmadan piyasaya sürüldü. Tabii bu ucuz oyunların Rusya'ya yakın konumda olan, ama Avrupa fiyatlarından oyun satılan ülkelere kaçakçılık yoluyla gitmemesi için de oldukça basit ve etkin bir yöntem uyguladılar: Oyunlarda sadece Rusça metin ve seslendirmeler bulunacak, özellikle İngilizce opsiyonları Rusya'daki oyunlardan sökülecekti.

Rusya'yı orijinal oyuna alıştıracak ve görünüşte gayet pratik olan bu yöntemi bulanlar tek bir şeyi düşünememişlerdi: Dijital dağıtım ağlarının bu kadar gelişeceğini.

Özellikle Steam'in, daha sonra da Origin'in yükselişiyle, uyanık kişiler Rusya piyasasından binlerce oyunu toptan almaya ve kurdukları siteler aracılığıyla Rusya dışına satmaya başladılar. Bu alınan oyunlar fiziksel olarak Rusya dışına çıkmıyor ama e-mail yoluyla sizinle iletişime geçen satıcı, ödemenizi yaptıktan sonra size CD-Key'inizi gönderiyor. Siz de Steam'e CD-Key'inizi girip piyasadan çok daha ucuza aldığınız orijinal oyununuzla mutlu mesut oynuyorsunuz. Rusya bugüne kadar herhangi bir uluslararası telif hakkı yasasına imza atmadığı için ve de EA, Activision, Ubisoft gibi büyük oyun firmaları bu ticarete anlaşılmaz bir şekilde göz yumdukları için bu işi yapan hiç kimseye kanuni bir yaptırımı da olmadığından kısa sürede Rus CD-Key'i satan düzinelerce site türedi.

Normalde bakarsanız, bu şekilde oyun almak kanunlara aykırı değil. Ancak etik de değil, çünkü oyun kurarken "Next-Next" diye tıklayıp geçtiğimiz o Son Kullanıcı Sözleşmeleri'nin bir yerlerindeki, bizi bağlayan şartlara aykırı olma ihtimali çok yüksek. Ayrıca göz ardı etmek için pek cesur olmanız gereken tehlikeleri de var:

- En basitinden, aldığınız 12 ila 16 hanelik CD-Key'in çalışmadığını veya sahte olduğunu anladığınızda, paranız çoktan kredi kartınızdan çekilmiş oluyor. Bu durumda yapacak hiçbir şeyiniz yok. Key'i aldığınız siteyle ilişkiniz çoktan bitmiş olacaktır. Karşınızdaki sahtekar olmasa bile (ki böyle bir ihtimal her zaman var) key'iniz çalışmıyorsa destek almak gibi bir umudunuz da yok. Size ürünü satan taraf aslında bir "firma" değil de evinden çalışan web sitesi olan bir insan olduğu için, bir problemle karşılaştığınızda sorularınız cevapsız kalacaktır.

Aldığınız oyun indiğinde Rusça olacağından, İngilizceye çevirmek için dosyalarla uğraşacaksınız. Bazı (birçok) oyunda her şeyin yüzde 100 İngilizceye dönüşmeme ihtimali her zaman var. Ayrıca oyun çıktıktan sonra gelen yamalar, oyunun "EN" ve "RUS" versiyonları için farklıdır. Bu yamalar bazen hiç yüklenmeyebilir ve oyununuz çalışmaz hale gelir (bkz. *Battlefield 3*) veya yüklense de oyunun içinde değiştirdiğiniz dosyalarla çakışma, bozulma yaşayabilirsiniz. Birçok oyunda DLC'leri satın alsanız bile, uyumsuzluk nedeniyle çalıştıramazsınız (bkz. *Fallout New Vegas*).

Son zamanlarda Steam de bu konuya dikkat etmeye başladı. Artık alınan Rus CD-Key'lerini çalıştırmak için Rusya'ya ait bir IP adresinden bağlanmanız gerekiyor. Rus CD-Key satıcıları bunu da VPN (Very Private Network) programları kullanarak IP'nizi Rusya üzerine yönlendirerek çözmeyi başardı. Ancak VPN'le kurduğunuz oyunlar, herhangi bir güncellemeden sonra çalışmayı kesebiliyor (bkz. *Skyrim*). Ve en önemlisi VPN'le IP adresinizi değiştirmek, Steam'in Son Kullanıcı Sözleşmesi'ne aykırı olduğundan, günün birinde Steam ve Origin bu şekilde satın alınan oyunları "yasadışı" olarak görüp oyuna erişiminizi kesebilir veya daha kötüsü, hesabınız toptan iptal edilebilir.

Ve pek bilinmeyen bir şey daha: Rus CD-Key'iyle edindiğiniz bir oyunun fiziksel kopyası daima Rusya'da bir yerlerdedir. Yarın bir gün Steam'e elinde bu fiziksel kopyayla başvuran birisi, CD-Key'i ve kutusunun fotoğrafını çekerek "Bu oyun ve bu oyunun bağlı olduğu Steam hesabı bana aittir" diyebilir ve Steam hesabınız elinizden alınarak bu kişiye verilebilir. Hatta bunu yaşamış olanlar da var: *tinyurl.com/ogz-syn*

Evet, orijinal oyun almanın pahalı, lüks bir hobi olduğunu biliyoruz. İstediğimiz her oyunu almaya ve oynamaya bizim de paramız yetmiyor. Ancak bir oyunu ucuza edinmek için tüm bu saydığımız tehlikeleri göze alıyorsanız, tebrikler, bizden çok daha gözü kara ve cesur bir oyuncusunuz demektir. **-Sinan**

Bir şeyin hem yasal, hem güvenli, hem de normalden kat kat ucuz olması genellikle mümkün değildir. Peki Rusya'dan gelen CD-Key'ler bu işin istisnası olabilir mi? Tabii ki hayır.

MOBİL OYUNLAR KİMİN CEBİNDE?

Mobil oyunlar sektörün yeni gözdesi. Basit bir kuş oyununun yakaladığı başarı ve kazandığı bolca para hem yayıncıların hem de yatırımcıların diline vurdu. İş ve ekonomi basınında bir dolu kızgın kuş muhabbeti döndü. Koca oyun sektörü uzun yıllardır hızla büyümüş, Hollywood'u geçmiş. Ağızlara pelesenk olan sosyal medyanın bilmem kaç katı büyüklüğündeyiz ama ekonomi muhabirlerinin oyun dünyasını fark etmesi için mancınıkla birkaç salak kuş fırlatmaları gerekiyormuş demek ki. Hepsinin cebinde bir iPhone olduğundan olsa gerek, belki de *Angry Birds*'den fazlasının onlara karışık gelmesinden.

Ama mobil oyunlar bizim için bambaşka bir anlama sahip. Çünkü oyun dünyasının eski günlerindeki gibi üç beş meraklı bir araya gelip oyun yapabiliyor yıllar sonra. Ne milyonlarca dolar bütçeye, ne yüzlerce kişilik bir ekibe ihtiyacınız var burada. Oyunların üzerinde yıllarca çalışmak da gerekmiyor. Sıfırdan başlayanlar bile birkaç ay içinde sağlam bir oyun geliştirip kısa sürede karşılığını alabilir, sadece akıl ve yeteneklerine bakar. Öyleyse oyun dünyası yıllar sonra yeni yeteneklerin, heyecanlı genç stüdyoların yeşerebileceği verimli topraklara kavuştu mobil oyunlar sayesinde. Oyun geliştirmek isteyenler için ellerinde özgeçmişleri, büyük stüdyoların kapısını aşındırmak dışında bir alternatif daha var artık. Mesela ODTÜ ATOM'dan yeşeren genç stüdyolara veya kuluçkadaki gruplara bakın. Neredeyse hepsi mobil oyun geliştiriyor, buradan kazandıkları deneyim ve gelirle daha büyük oyunlar yapmanın planını yapıyor.

Mobil oyun dediniz mi burası iOS ve Android'in tekelinde artık. Elbette PS Vita ve 3DS hâlâ buradalar ama bunlara oyun geliştirmek PS3 veya Wii'ye oyun geliştirmekten farksız, öyle üç beş arkadaşın bir araya gelmesiyle olacak iş değil pek. Ancak mobil oyun geliştiricilerin önünde iki büyük engel var: Apple ve Google. Çünkü bu oyunu onların kurallarıyla oynamanız gerekiyor ve onlar kurallarını koyarken dertleri yeni oyun stüdyolarının yeşermesi değil.

iOS tarafında neyin satacağı, neyin tutacağı konusunda tek otorite Apple. Çünkü cihaza giren bütün yazılımlar iTunes'dan geçmek zorunda. Burası oyun geliştiriciler için emeklerinin binlerce benzeri içinde hızla kaybolup gittiği bir cehennem. iTunes sayfalarında oyunların ön plana çıkabileceği alanları Chillingo ve Rovio gibi büyük yayıncılar parsellemiş durumda. Aynı sosyal oyunların Zynga ve EA tarafından parsellendiği gibi. Ayrıca Apple Türkiye, bizim kullandığımız iTunes anasayfasını yönetmekten aciz. Çok nadiren yeni bir şeyler giriyor buraya ve yerli içeriğe ilgileri düşük. Son birkaç aydır daha bir aktif gibiler ama halen geliştirici ile oyuncu arasında sağlam bir köprü kurmaktan uzaklar.

Android tarafında ise işler çok daha vahim. Android Market, yeni adıyla Google Play'in ülkemizde aktif hale gelmesi yıllar aldı. Çünkü geç açılmakla kalmayıp bir türlü ücretli içeriklerin Türkiye'den satın alınmasını sağlayamadılar. Düşünsenize bir oyun geliştiriyorsunuz ama kendi ülkenizde satışını yapamıyorsunuz. Bu yüzden kullanıcılar uzun süre Turkcell ve Samsung gibi firmaların mağazalarına yönelmek zorunda kaldı. Neyi nereden, kimin nasıl alıp sattığı birbirine girdi. Apple her konudaki gibi tekel olma derdindeyken Google açık olacağım diye her şeyi eline yüzüne bulaştırdı.

Ama Google tarafındaki tek dert bu değil. Cihazların, işlemcilerin, Andoid versiyonlarının ve ekran boylarının sayısı o kadar fazla ki bir Android oyunu yaptınız mı onlarca farklı portunu geliştirmeniz gerekiyor. Belki oyunu yapmak birkaç hafta alıyor ama portlarını hazırlamak iki misli zaman alıyor. Belki bu Rovio gibi büyük geliştirici ekipler için fazla bir sıkıntı değil. Ama genç ve küçük stüdyolar için tam bir kâbus. Bu da büyüklerle küçükler arasındaki dengeyi daha da bozuyor.

Kısacası mobil oyunlar, oyun dünyasının geleceği için önemli bir fırsat taşıyor ama Apple ve Google bu konuda aklı başında politikalar geliştirmezse bu fırsattan yeterince faydalanamayabiliriz. Şu an için Apple platformu küçük stüdyolar için daha cazip, en azından port belası yok. Ama Android hızla küçüklerin hareket edemediği bir alan haline geliyor. **-Tuğbek**

Küçük stüdyolar için, çalışmaya garajda başlayıp dünyanın en büyük şirketleri arasına girmenin yeni formülü gibiydi mobil oyunlar. Ama yeni dünya, eski hayallerin yaşamasına çok sıcak bakmıyor.





METACRITIC'E BAKMAYIN ARTIK!

Yanlış anlamayın, Metacritic'i biz de seviyoruz. Bir bakışta genel olarak oyun basınının bir oyuna nasıl notlar verdiğini görebilmek çok hoş. Zaten "bakmayın" derken size değil, oyun yayıncılarına sözümüz. Çünkü oyun yayıncıları işi gücü bırakmış, Metacritic ile yatıp kalkar olmuşlar. Stüdyoların yaptığı her şey için, ne kadar emek harcandığına falan bakmaksızın tek bir kıstası var yayıncıların: Metacritic.

Bu öyle çirkin bir hale geldi ki artık geliştiricilerin yaptıkları oyunlardan ne para kazanacağı bile Metacritic notuna bağlı. Çoğu yayıncı notu 85'in altında kalan oyunlarda prim dağıtmıyor mesela. Kimi stüdyoların kapatılıp kapatılmayacağına Metacritic notuna bakılarak karar veriliyor.

Elbette basının oyun hakkında ne düşündüğü önemli bir kıstas olmalı ama bir insanın emeği ve kariyerini sadece buna bağlamak haksızlık değil mi? Çünkü basın da zaman zaman hata yapıyor, gaza gelip bir oyunu gereksiz şişirdiğimiz, bazı oyunların da hakkını yediğimiz olmuyor mu? Sonuçta EA, Activision, Ubisoft gibi büyük yayıncılar, stüdyolarının çalışmasını bundan daha derin değerlendirebiliyor olmalı. **-Tuğbek**

Bir yayıncının, birlikte çalıştığı oyun stüdyosuna hedef olarak "güzel bir oyun" yerine "Metacritic ortalaması 85" vermesi etik midir?

BANA CALL OF DUTY YAP YA DA BAS GİT!!!

Rock'n'Roll ilk ortaya çıktığında müzisyenlerin hayali büyük bir plak şirketiyle sözleşme yapabilmekti. O anlaşma size radyoların, konserlerin, platin plakların kapasını açardı. Ama 70'lere geldiğimizde Sex Pistols meşhur EMI şarkısıyla, plak şirketlerinin "yollarına dikilen salaklar" olduğunu bağırıyordu bas bas. Aklındaki müziği yapma derdinde olan müzisyenler fellik fellik kaçmaya başlıyordu büyük müzik şirketlerinden.

Geçen yirmi küsur senenin ardından oyun sektöründe de aynı tepki yükseliyor. EA ve Activision gibi firmalara oyun yayınlatma, daha da güzeli stüdyosunu toptan satma derdindeki geliştiriciler bugün büyük yayıncılardan nasıl uzak dururuzun hesabına düştü. Ne oldu da büyük hayal kâbusa dönüştü? Cevaplaması zor değil, olan şeyin adı *Call of Duty*.

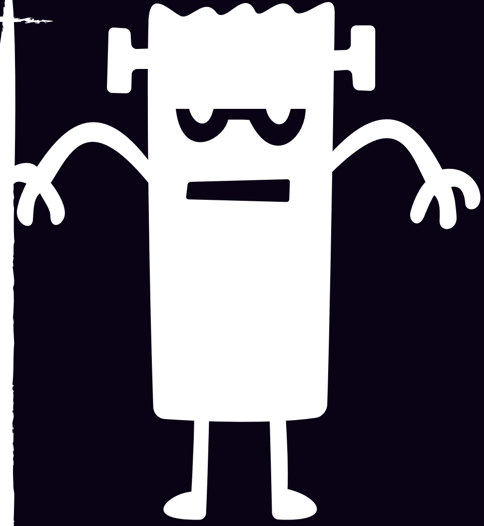
Geçmişten beri çok satan hit seriler vardı. Ama *Call of Duty* ile Activision yeni bir şey fark etti; "Tek bir müthiş oyun serisine her sene yeni bir oyun çıkararak, şirketin geriye kalan bütün oyunlarından çok daha fazla para kazanabilirim". Bu büyük bir mantık değişimi getirdi. Çünkü o güne kadar dolu dolu bir oyun kataloğuna sahip olma derdindeki büyük yayıncılar, birkaç büyük oyun serisine tutunup bütün yatırımı buraya yapmanın daha kârlı olduğuna karar verdiler.

Ama *CoD* kalitesindeki bir oyunu geliştirmek 3-4 yıl sürerken her sene nasıl çıkarırsınız? Çok basit, elinizdeki bütün stüdyolara her ne yapıyorlarsa bırakıp *Call of Duty* yapmalarını söyleyerek. Bugün *CoD* üzerinde altı ayrı stüdyo çalışıyor: Infinity Ward, Sledgehammer, Treyarch, Raven, Neversoft, n-Space. Altı ayrı oyun serisini sürdürebilecek, yeni seriler oluşturabilecek altı stüdyo… Raven gibi bir efsanenin bile ilk ödevi, seriye DLC çıkarmak.

Düşünün ki bir geliştiricisiniz ve büyük serilerde çalışmak istemiyorsunuz; hikâyeleriniz, karakterleriniz var hayat vermek istediğiniz. Ya da stüdyonuz FPS ve aksiyon türlerine yatkın değil. O zaman ne olacak? Stüdyonuzun kapısına kilit vurulacak elbette. Son iki üç senede çok uzun zamandır görmediğimiz kadar stüdyo kapatma operasyonuna şahit olduk: Pandemic, Bizzare, Propoganda, RedOctane…

Artık bu sektörde tutunmak istiyorsanız büyük yayıncıların büyük serilerine kapak atmak zorundasınız. Eğer büyük serilerde yer kalmamışsa size Holywood veya Disney'den aparttıkları bir fikri mülkü yamarlar korkmayın. Ama bu sizi bozuyorsa valizi toplayıp gitmenin vakti gelmiştir artık. Başka ne yapacaksınız ki? Oyununuzu kim finanse edecek? Sizin hayallerinize ve yaratıcılığınıza gerçekten değer veren oyuncular mı?

2012 yeni bir oyun geliştirme çağına uyandı, üst üste iki büyük usta Tim Schaffer ve Brian Fargo büyük yayıncılara "Yolumuza dikilen salaklarsınız!" diyerek oyunculara döndü destek için. Steam gibi dijital dağıtım platformları kendi oyununu yayınlamanın kapasını açtı. Artık hayalindeki oyunu yapmak isteyen geliştirici ile o oyunu oynamak isteyen oyuncunun arasına kimse dikilmiyor. *V for Vendetta*'dan şu meşhur lafı alıp bükersek şöyle diyebiliriz sanırım: "Oyuncular büyük yayıncılardan korkmamalı. Büyük yayıncılar oyunculardan korkmalı". **-Tuğbek**



Bütün küçük yapımcılar nereye kayboldu? Bağımsız stüdyoları kırpıp kırpıp yıldız mı yapıyorlar? Yılda bir tane oyun üreten bir devin kime, ne faydası var?

DERİN DÜŞÜNME, YÜZEYSEL KAL!

Özellikle dinozor oyunculardan sık sık duyar olduk, günümüz oyunlarının nasıl ruhsuz, nasıl yaratıcılıktan uzak olduğunu... Hiç durup bunun nedeni üzerine düşündünüz mü peki? "Bir şeyler" oyun yapımcılarını kafa patlatıp zoru yapmaktan alıkoyuyor, kolaya kaçmaya, başarılı olanı aynen kopyalamaya itiyor. Peki ama bu "bir şeyler" ne?

Tüm suçu tek bir noktaya yıkmak mantıklı değil tabii, ama suçun büyük kısmını sırtına yüklenenin casual oyun yapımcılarının kanıksadığı "Kopyala/Yapıştır" mantığı olduğu da yadsınamaz bir gerçek. PC'de ya da konsollarda çıkmış başarılı bütün markaların çakma mobil versiyonlarının yapılmasını geçtim, basit Facebook oyunlarından tutun, 15 milyon tane *Bejeweled* türevi yaratmaktan başka varoluş amacı olmayan firmalar için bu durum gelişmenin önünde duran koca bir engel aslında. Ama daha da kötüsü ne biliyor musunuz? Yine bu firmaların yeni ve orijinal fikirleri tamamen yok saymaları. Popolarını güvene almak için çalıştığı zaten kanıtlanmış sistemi aynen alıp, üzerindeki ismi silip, yeni isimle tekrar satışa sunmak şirketlerin yönetim koltuğunda oturan büyük patronlara daha güvenli geliyor. GDC'de, şurada burada çıkıp açık açık "Bize yeni fikirle gelmeyin" diyecek kadar da rahatlar bu konuda.

Eh, bizim kadar oyun dünyasının kalbine inmemiş ya da sadece casual oyunlara ayıracak vakti olan insanlar bu oyunlara rağbet ettikçe yapımcılar da çok satış yapma ihtimali yüksek olan "Kopyala/Yapıştır" mantığına iyice inanmaya başlıyor. Bu sırada olan da gerçekten farklı bir şeyler denemeye cesaret eden ve piyasa tarafından dışlanan gariban oyunlara ve yapımcılara oluyor... Oyun dünyası bir türlü "Neden yeni fikirler denemiyor" sorusunu aşamıyor. Eh, çözümü değilse de sebebi gayet ortada aslında. Facebook'ta mantar gibi türeyen *FarmVille* ve diğer bilumum Zynga oyunu kopyasının bu kadar popüler olmasına tesadüf gözüyle bakmıyordunuz herhalde? Neyse, siz yine de umudunuzu yitirmeyin. Şu geçtiğimiz ayda bir anda patlak veren Kickstarter çılgınlığı sayesinde güzel fikirler ve güzel oyunlar için hâlâ bir umut ışığı var. Her ne kadar casual oyunlar ve onların birbirinden çaldıklarıyla estirdikleri rüzgâr bu ışığı bir hayli titretse de... **-Can**

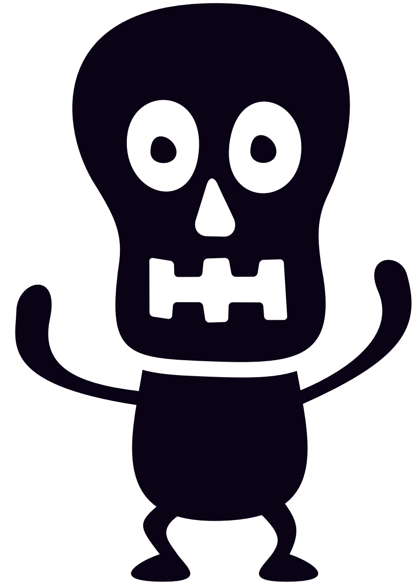
Bu dosya konusu hazırlanırken dünyanın 4375 ayrı köşesinde 4375 yeni Farmville yapılmış olabilir.

KAÇAN FIRSATLAR ÜLKESİ: XBOX LIVE

Bugün Facebook, iPhone, iPad'in yarattığı devrim, açık konuşmak gerek, birkaç sene önce Microsoft tarafından Xbox 360 için düşünülmüştü. Microsoft'un yeni nesil konsolu altında ortaya koyduğu vizyon, Xbox Live'in bağımsız geliştiriciler için oyunlarını yayınlayabilecekleri bir platform olmasıydı. Microsoft'un hamlesi oldukça cesurdu. Nihayetinde oyun sektörünün en çok para kazandıran, haliyle de istismara en açık alanı olan yayıncılığa farklı bir bakış açısı getiriyor ve bütçesi kısıtlı olan bağımsız geliştiricileri sırtlanların elinden kurtarıyordu. En azından verilen sözler ve ortaya konan vizyon bu yöndeydi. Elbette ki bu sayısız küçük stüdyo için umut oldu, hayaller kuruldu, projelere dört elle sarılındı. Microsoft buna "oyun dağıtımının demokratikleşme süreci" demişti. Öyle ya, tam 6 milyon (2007 rakamı) Live kullanıcısı potansiyel müşteriydi. Fakat sonuç tam bir hüsran oldu.

Peki, ne oldu da Xbox Live, bağımsız geliştiricilerin cenneti olamadı? Öncelikle Microsoft'un modeliyle, Facebook ve iTunes'un modeli arasındaki farklardan bahsetmek gerek. Facebook ve iTunes, platform olarak sosyal oyunlar, uygulamalar ve ücretsiz reklam-temelli girişimlerle uğraşanları zengin etmeyi başardı. En azından elimizde birçok başarı öyküsü var. Bu tip açık platformlar geliştiricileri asla kısıtlamadı ve bu sayede söz konusu platformlar kendi şirketlerini yarattı. Xbox Live için oyun geliştirmeye çalışan bağımsız geliştiricilerse garajlarına tıkılı kaldılar. Microsoft, Xbox Live'ı sıkı bir denetim mekanizmasına kurban etti. Xbox Live'ın derinliklerinde bir zamanlar "app" yapmaya uğraşmış ama gamepad'i titretmekten öteye gidememiş projelerin enkazlarını bulabiliyorsunuz. Microsoft yönetimi belli ki konsolun orasında burasında sürekli reklam dönmesini istememiş. Uygulamaların ya da oyunların internet üzerinden serbestçe içerik edinmesine izin vermemiş. Microsoft'un bu kuralcı politikası, teorik olarak oyunların yayınlanmasına izin vermiş ancak içerik olarak geliştiricileri o kadar kısıtlamış ki 10 projeden 7'si finansal olarak dibi boylamış.

Xbox Live içinde sadece 30-40 adet satmış o kadar fazla oyun var ki sorunun kaynağının sadece Microsoft'un kısıtlayıcı politikaları olmadığı açık. Başlangıçta Live platformu için kaynak sunan XNA programı da oldukça umut vericiydi. Fakat XNA kullanılarak yapılmış oyunlar Live ya da Windows dışında başkaca bir platformda yayınlanamazdı. Diğer yandan XNA kullanan geliştiriciler yaptıkları oyunun içine Microsoft'un networking desteğini ekleyemiyorlardı. Eğer oyunlarının çok oyuncu desteğine sahip olmasını istiyorlarsa kendi kodlarını yazmak zorundaydılar. Ve elbette ki bu onlarca sorundan sadece biriydi. Diğer yandan tarayıcı sorunları da Xbox Live Indie platformunun köküne kibrit suyunu boca ediyordu. Tarayıcı içindeki teknik sorunlar, arama motorunun düzgün çalışmasına izin vermiyor ve girilen anahtar sözcükler ilgili oyunu bulmanıza yaramıyordu. Teknik sorunlar giderilse de görünürlük her zaman problem oldu. Bu durum da "aradığı gibi bir şey bulamayan" oyuncunun uzaklaşmasına sebep oldu. Diğer yandan oyunların derecelendirme sistemi de, oyunu oynamayı bile şart koşmuyordu. Dolayısıyla oyunlara verilen notlar çok tutarsızdı. Ve oyunlar bu tutarsız notlara göre görünürlük sağlıyordu. Uzun lafın kısası Microsoft kendi bindiği dalı apar topar kesti ancak olan bağımsız geliştiricilere ve onların hayallerine oldu. **-Faruk**



Yeni nesil konsoluyla sadece oyunculara değil, yetenekli ama çulsuz geliştiricilere de çok şeyler vaat etmişti Microsoft. Xbox 360, bağımsız geliştiricilerin cenneti olacaktı. Ama oyunun kuralları sonradan değişti.

DONANIMIN KARANLIK YÜZÜ

Donanım dünyasının yüzde kaçı gerçekten ihtiyacımız olan teknoloji ve performansa denk düşer, yüzde kaçı pazarlama palavralarıdır, ayıklayabilen varsa beri gelsin. Donanım, özellikle de ekran kartı ve işlemci üreticileri bazen aynı paraya daha iyi performans veya grafik kalitesi almamızı sağlayan akılcı teknolojilerle geliyor. Ama bazen de bize yeni teknoloji diye sattıkları şeyler öylesine boş ki... Mesela oyunlarda kullanılmasına daha 4-5 sene olan teknolojileri, bugün ihtiyacımız varmış gibi süslemeyi pek seviyorlar. Yahu süper teknoloji olsa bile oyunlarda yaygınlaştığında ben ekran kartımı, işlemcimi değiştirmiş olacağım ki zaten.

Bizim asıl sinir olduğumuz nokta, son yıllarda aynı silikon parçasını evirip çevirip, o kapısını kapatıp, şu kapısını büküp farklı ürün olarak piyasaya sürmeleri. Onlar buna ürün çeşitlendirilmesi diyor, biz ise silikon kebabı. Mesela 600$ civarında fiyatı olan ekran kartının bazı özelliklerini kapatıp 300$'a satıyorlar. Üstündeki belleği, soğutucusu falan 100$ fark yapsın üretimde, ama fiziksel olarak aynı GPU yahu! İki kat fiyat farkı olur mu? Satış stratejisi işte, pazarlama hilesi, bildiğiniz alicengiz oyunu. Sonra dönüp o kapalı özellikleri veya frekans hızları açılabilen ara ürünler yapıp overclock versiyonu falan diye piyasaya sürmüyorlar mı bir de? Öyle ya da böyle birileri kazık yemiş oluyor sonunda.

Bir başka karanlık tarafsa oyun yapımcılarıyla donanım üreticileri arasında yıllardır netleşmeyen ilişki. Özellikle ekran kartı ve işlemci üreticileri oyun yapımcılarına para ve teknoloji desteği verirken, onlardan oyunları kendi reklamlarında kullanma hakkı alıyor. Böyle bakınca bizim de faydamıza bir ilişki gibi bu. Ama bir yandan da oyunların belli marka çip üreticinin ürününde daha hızlı çalışması için ince ayar yapıldığı söylentileri de bitmiyor.

Oyunların destek veren donanım üreticisinin sürücülerine göre performans ayarı içermesinden tutun, onların elindeki teknolojileri kullanmasına kadar çok çeşitli eleştiriler var. Diğer bir ince nokta da oyunun donanım üreticisinin sağladığı compiler ile paketlenmesi. Bu direkt olarak o donanım üreticisine avantaj sağlıyor. Bu ilişki özellikle benchmark için kullanılan oyunlarda veya sentetik benchmark'larda olunca daha da kafa bulandırıyor. Çünkü ekran kartımızı alırken daima bu benchmark'lara bakıyoruz. Eğer oyunun açılışında bir ekran kartı veya işlemci markasının logosu dönüyorsa, bu üretici o oyunu reklamlarında kullanıyorsa büyük ihtimalle benchmark'larında da diğer oyunlara göre daha iyi performans veriyor. Bunun üstüne donanım üreticilerinin özellikle benchmark yapılası oyunlara destek vermesi muhabbeti de gelince işler iyice büyük bir komplo teorisine dönüyor. **-Tuğbek**

Yılda bir PC yenilediğimiz halde çıkmasına daha birkaç yıl olan oyunlara göre optimize edilmiş bir ekran kartı almak mantıklı mı? Peki neden gidip gidip onu alıyoruz hâlâ?







































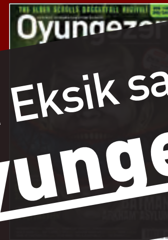
Artık bu sayfaya sığmıyoruz! Eksik sayınız varsa sizi şöyle alalım:

eskisayi.oyungezer.com.tr







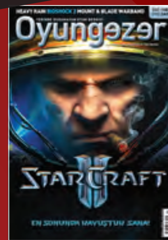










































inceleme

TOTAL WAR™

SHOGUN 2

FALL OF THE SAMURAI

MİTRALYÖZ İCAT OLDU, MERTLİK İYİCE BOZULDU (sf. 50)

bu ayın gezilesi oyunları

PC incelemelerindeki künyede sistem gereksinimlerini artık uzun uzun yazmıyoruz. Organize Sanayi bölümümüzde yer alan üç sistemden hangisinde rahat çalışacağını belirlersek, o sistemi belirtiyoruz: Ekonomik, İdeal veya Süper sistem.
Bu üç sistemle ilgili detayları görmek ve sizin sisteminizle ne kadar uyuştuğunu anlamak için sizi **113. sayfaya** davet ediyoruz.





Dünyayı geri almanın zamanı geldi...

-ERCE GÜVEN

MASS EFFECT 3™







Herkesin bir an önce oyuna girmeye çalıştığı, hiç değiştirilmemiş kıpkırmızı zırhlarımızdan belli.

Mass Effect 3 kusursuz bir oyun değil. Mass Effect serisi de kusursuz bir seri sayılmaz. Ama onun gibi bir şeyle daha önce karşılaştığımızı sanmıyorum. Bir bütünün 3 farklı parçasını sundu bize Mass Effect. Son oyun, ilk ikisini birçok yönden ileri taşıdı. Bazı noktalarda geri adım attı. Değiştirdi. Yeniledi. Bizi kızdırdı. Üzdü. Güldürdü. Hırslandırdı. Mass Effect serisi ve serinin son oyunu Mass Effect 3 bize bu etkileşimli hikâyenin başrolünde olmanın nasıl bir şey olduğunu hissettirdi.

Mass Effect 3'te yine evrenlerin kurtarıcısı rolündeki Kumandan Shepard'ın yerine geçiyoruz. Tehlike bu sefer tahminlerin ötesinde bir büyüklükte. Ne ilk oyunda karşılaştığımız tek Reaper olan Sovereign ve onun uşağı Saren, ne de Mass Effect 2'de hakladığımız, ırkları "toplamayı" kendine hobi edinmiş Collector'lar bu tehlikeyle boy ölçüşebilir.

Kumandan Shepard, Eden Prime'a ilk adım attığı andan itibaren bu tehlikeyle yüzleşmek için hazırlanıyordu. Ve sonunda korkulan oldu...

Zamanı geldi... Reaper'ların ne olduğunu anlamanın, Illusive Man'in gerçek niyetini öğrenmenin zamanı geldi... Prothean'ların neden başarısız olduğunu öğrenmenin, galaksiyi kurtarmak için fedakarlık yapmanın zamanı geldi....

Kurban vermenin... ölüme yürümenin...

Dünyayı geri almanın zamanı geldi...

DÜNYAYI GERİ ALMA ZAMANI

Yıllardır bu ana hazırlandığımız için Mass Effect 3'ün açılışında şaşıracak bir şeyimiz yok. Her şey olması gerektiği gibi. Saren'i alt eden Shepard'ı çıktığı bir diğer görevde ölüme terk edip Cerberus'la iş birliğine gitmesine neden olan Alliance, bu sefer de kendisinden bekleneni yapmış; Reaper'ların gelişini geciktirmek için aldığı zor kararlar nedeniyle Shepard'ı vasıfsız bir askere dönüştürmeyi başarmış.

Ama daha oyunun ilk anlarında Reaper'ların boy göstermesiyle yine ilk başvurulan adam Shepard oluyor. Daha ne nedir anlamadan Reaper'ların dünyadaki yıkımı başlıyor ve siz de kendinizi tüm bu karmaşanın içinde buluyorsunuz. Oyunun ilk anları bile Mass Effect 3'ün serinin en görkemli oyunu olacağını kanıtlar nitelikte. Shepard'ın silahını eline almasıyla birlikte olayın büyüklüğünü anlamaya başlıyorsunuz. Siz önünüze çıkan Husk'larla ilgilenirken, arka planda devasa Reaper'ların etraflarındaki her şeyi küle çevirmelerini izliyorsunuz.

Harvester'lar tepenizden uçup gidiyor ve önünüze çıkan Cannibal'lara odaklanmanızı engelliyorlar. Milyonlarca insan saniyeler içinde ölüyor. Reaper'ların gücü karşısında insanoğlu değersiz birer böcek gibi eziliyor. Ve oyun, vermek zorunda kalacağınız kurbanları simgeleyen bir sahneyle gerçekten başlıyor. Shepard'ı serüveninin sonuna kadar rahat bırakmayacak bir sahneyle...

EN GÜZEL YERİ

Sonu?! Oyunun sonuyla ilgili bitmek bilmeyen tartışmalar en çok Mass Effect'in kendisine yaradı. Sayısını kafadan atamayacağımız kadar çok oyuncunun oluşturduğu ortak akıl sayesinde, oyuna uzatma dakikaları ekleyecek ve sonu baştan kurgulayacak yeni bir DLC çıkarma fırsatı doğdu.

DAHA KARANLIK AMA DAHA İÇTEN BİR HİKÂYE

Serinin son oyunu önceki ikisine göre daha sert bir görünümde. Ama sadece dıştan görünen kısmı bu. Hikâyede ilerledikçe, senaryonun derinlerine indikçe son oyunun vurgusu her adımda biraz daha belirgin hale geliyor. Tüm o sertliğin ardında yatan bir gerçek var, Shepard sevdikleri için mücadele ediyor. Mesele sadece galaksiyi kurtarmak değil; Liara'yı kurtarmak, Ashley'i kurtarmak, Garrus'u, hatta Legion'ı kurtarmak.

Oyunun bu vurgusu onu daha da duygusal bir deneyim haline sokuyor. Özellikle bunca yıldır ve 3 oyundur birlikte olduğunuz karakterlere olan bağlılığınız, oyunun içine serpiştirilmiş



Karakter yaratmaya 6 sınıftan birini ve ırkı seçerek başlıyoruz.



Normandy'de ya da bazı bölümlerde bulabileceğiniz Weapon Bench'ler sayesinde silahlarınızı özelleştirebilir ve silah envanterinizden seçim yapabilirsiniz.

İlk Gün İndirilebilir İçerik

From Ashes

Bir Diğer Tartışma Konusu

Her ne kadar BioWare bu içeriğin yapımına ana oyun tamamlandıktan sonra başlandığını iddia etse de oyun disklerinde bulunan DLC'ye ait kırıntılar kendilerini zor duruma düşürdü. Collector's Edition sahiplerinin ücretsiz sahip olduğu bu içerik için, normal sürüme sahip oyuncuların bir 10$ daha ödemek zorunda kalması ve üstüne üstlük bu içeriğin çok da "yan" içerik olarak tanımlanamaması oyuncular adına bardağı taşıran damlalardan biri oldu.

From Ashes, evrende canlı kalan son Prothean Javik'le tanışma ve omuz omuza çatışma şansı veriyor oyunculara. Neyle karşılaşacağından bihaber olan Shepard, Cerberus'un son dönemde artan faaliyetlerini araştırmak için her şeyin başladığı Eden Prime'a son bir ziyaret yapıyor ve Normandy'ye bir kişi fazla olarak geri dönüyor.

Yapımcılar, From Ashes'ın tamamen isteğe bağlı bir içerik olduğunu ve ana senaryoya doğrudan bir etkide bulunmadığını belirtiyorlar. Ancak tüm Mass Effect evreninde kanlı canlı, nefes alan tek Prothean'la karşılaşma şansı pek de yabana atılacak bir olay değil. Özellikle DLC'li oyunu bitiren tüm oyuncular, bu içerik olmadan oyunun bir anlamda "eksik" kalacağı konusunda hem fikir.

duygu yüklü sahnelerde iyice kendini belli ediyor. Neredeyse tüm karakterlerle olan diyaloglarınızda senaryonun ilerleyişine hiçbir katkısı olmasa da onlara aileleri, sevdikleriyle ilgili sorular sorabiliyorsunuz. Ve işin ilginç tarafı bunu yapmak gibi bir zorunluluğunuz olmasa da kendinizi bu soruları sorarken buluyorsunuz.

Bazı karakterleri önceden tanıdığınız için onlarla ilişkilerinizi güçlendirmeniz daha kolay oluyor. Hele ki kayıt dosyalarınızı saklıyorsanız bu konuda çok daha rahat ediyorsunuz. Tıpkı Mass Effect 2'de olduğu gibi, kayıt dosyalarınızı kullanabiliyorsunuz Mass Effect 3'e başlarken. İlk iki oyunda verdiğiniz kararlar, gelişen olaylar, yaşadığınız ilişkiler, problemleri çözüş şekliniz kendini son oyunda da belli ediyor bu sayede. Ayrıca Mass Effect 2'de olmayan bir şey oluyor ve oyunun seviye sınırı 60'a taşınıyor ME2 kayıt dosyası aktarımıyla. Böylece oyuna birçok yeteneği yerinde bir Shepard'la başlama şansınız oluyor.

Hem bu sayede BioWare'in oyunu mümkün olan her kitleye yayma girişiminden de yırtmış oluyorsunuz. Ama eğer oyuna sıfırdan başlayacağım diyorsanız senaryoyu pek umursamayan *Aksiyon* modunu, klasik Mass Effect deneyimi sunan *Rol Yapma* modunu ya da aksiyonu kolaylaştırıp senaryoya odaklanmanızı sağlayan *Senaryo* modunu seçebilirsiniz. Açıkçası tüm varlığı muhteşem senaryosuna dayanan bir oyunu kim Aksiyon modunda oynamak ister bilemiyorum ama yine de BioWare bu eklentiyi yapmayı gerekli görmüş.

Biraz önce de belirttiğim gibi Mass Effect 3, sıfırdan yaratılan bir karakterle oynanabilse bile benim tavsiyem kesinlikle ilk iki oyunu da oynamanız. Kayıt dosyasını aktarırsınız aktarmazsınız, yan görevlerle uğraşırsınız uğraşmazsınız orasını bilemem. Ama inanın, ana senaryoyu kendi başınıza tecrübe etmek 3. oyunun başında size sorulan birkaç soruyla geçmişte yaşanan olayları anımsamaktan çok daha yerinde bir hareket olur.

SON HALKA

Bu oyuna Mass Effect 3 denmesinin bir sebebi var ama o sebep, sadece aynı serinin 3. oyunu olması değil. Aynı zamanda bir üçlemenin son halkası da olması. BioWare her ne kadar önceki oyunları oynamadan da serinin son oyununun oldukça açıklayıcı olacağını belirtse de bu kocaman bir pazarlama taktiği. Bunu yapmanın Yüzüklerin Efendisi'nin son kitabını ya da Yıldız Savaşları'nın son filmini tek başına izlemekten bir farkı yok. Hem seriyi baştan sona oynamanın bir büyük artısı daha var; gelişim. Mass Effect serisinin ilk oyundan son oyuna kadar nasıl değişip, birçok alanda geliştiğini görmek gerçekten çok hoş. Mass Effect 3'e başladığınızda ikinciyle birinci oyun arasındaki kadar büyük bir değişiklik hissetmiyorsunuz. Oyun, temelini Mass Effect 2'den alıyor. Birçok oynanış öğesi aynı. Aksiyon hâlâ çok hızlı ama bu sefer daha agresif. Düşmanlar daha zeki ve çeşitlilik daha fazla. Hâlâ siper alıp ateş etmekten ibaret gibi gözüküyor oyunun aksiyon sahneleri. Ama üçüncü oyunda savaşlarda taktiksel yaklaşım daha önemli. Daha büyük, daha tehlikeli düşmanlarla karşı karşıyasınız. Harvester gibi Banshee gibi Atlas gibi farklı savaş stillerine sahip düşmanlarınız var.

Düşmanlarınız gibi sizin de taktiklerinizi farklılaştırma şansınız var üçüncü oyunda. Düşmanı yandan kuşatabileceğiniz, doğrudan hücum etmek yerine içinde bulunduğunuz binanın bir üst katından keskin nişancı tüfeğiyle düşman-

> *"Mass Effect'i her açışımda 'yok artık' demekten kendimi alamıyorum. Oyunda geçirdiğim saatler sanki sonsuza erişmek için çırpınıyormuşçasına arttıkça artıyor." (2008)*

larınızı tek tek avlayabileceğiniz savaş alanları var. Haritalar çok daha çeşitli ve bu sayede aksiyon daha önce olmadığı kadar hareketli ve heyecanlı. Hele ki başıboş bir mech'i hack'leyip içine daldığınız bölümlerde sentetiklerin gücünü bir parça hissetmek gerçekten güzel.

Sadece haritalar ve düşmanlar değil tabii çeşitli olan. İkinci oyunda tamamen ortadan kalkan silah özelleştirmeleri farklı bir şekilde geri dönmüş durumda. 5 farklı silah tipi için seçebileceğiniz onlarca silahı özelleştirebiliyorsunuz. Her silahın sahip olduğu 2 adet modifikasyon slotu sayesinde oyun zevkinize uyan değişimleri silahlarınıza yapmanız mümkün. Yalnız burada ağırlığa dikkat etmeniz gerekiyor. Kısaca, ne kadar çok ve ağır silah taşırsanız özel güçlerinizi o kadar az kullanabiliyorsunuz; çünkü daha uzun sürede yenileniyorlar. Biotic güçleriyle iş yapan bir karakteriniz varsa hiç kullanmayacağınız silahları taşımak size yarardan çok zarar getirecek demektir.

Ayrıca ana görevlerde temponun düşmemesi için de birkaç değişiklik yapılmış. Örneğin artık ne hacking var ne de diğer mini oyunlar. Kapıları açmak, etraftan bilgi toplamak bir tuşa basmak kadar kolay. Hiçbir zaman bu tip mini oyunların asıl oyun deneyimine katkısı olduğunu düşünmediğimden bence olumlu bir adım bu. Ama yine de etraftaki her kasayı, her kapıyı, her bilgisayarı sorunsuzca açabiliyor olmak yerine daha uygun bir çözüm üretilebilirdi.

Bir de gezegen tarama konusu var. İlk oyundaki Mako fantezisinin ardından serinin 2. oyununda galaksiye dağılmış onlarca gezegeni tarama işine dalmış, bu uğurda saatlerimizi çürütmüştük. Mass Effect 3'teyse iş biraz daha farklılaşmış, işin içine biraz daha heyecan katılmış. Güneş sistemlerinde Reaper'lardan gizlenerek dolaşıyor ve taramalar yapıyorsunuz. Her güneş sisteminde bir ya da birkaç tane War Asset buluyor ve Reaper'lara karşı savaşta gücünüze güç katıyorsunuz. İlk iki oyundaki kadar sıkıcı olmasa da yine de pek eğlenceli bir iş değil bu. Ama en azından ME2'den daha hızlı bir sistem ve size sunduğu War Asset'ler gerçekten bir işe yarıyor.

Oyunda yaptığınız her şeyin karşılığında kazanacağınız bu savaş varlıkları sona giden yolda kaderinizi belirliyor. Hatırlarsınız, ikinci oyunda ekibinizi ne kadar iyi eğitirseniz oyunun sonunda o kadar çok adamınız sağ kalıyordu. Yine aynı şeyi düşünün; ama bu sefer dünyanın ▶



Mass Effect 3'ün savaş alanları çok çeşitli.


Seni bir yerden gözüm ısırıyor ama...

"Sinematik anlatımın yeni bir boyuta taşındığı, zaman zaman Gears of War oynuyormuşsunuz hissi veren hızlı aksiyon sahnelerinin ekranlarınızda boy gösterdiği, kimi zamansa vereceğiniz kararın sonucunu dakikalarca düşünmenize sebep olan rol yapma öğeleriyle dolu bir 'başyapıt' peşindeydi yapımcılar." (2010)



Tabii oyunda herkesin güzel olmaması lazım. Arada böyle tipler de gerek.



Shepard 5 yıl sonra bile hâlâ iyi görünüyor.

"Son birkaç yılınızı sepet altında falan geçirmediyseniz Mass Effect ismini mutlaka duymuş olmalısınız. Duymadıysanız da rahatlıkla oyun dünyasının 'Star Wars'u olarak tanımlayabileceğim bu muhteşem oyunla tanışmak için çok geç kalmış sayılmazsınız." (2011)

kaderi söz konusu. Toplayabileceğiniz en yüksek miktardaki savaş varlığını toplamak oyunun sonunu etkileyecek.
Tabii Mass Effect 3'ün senaryosundaki her şeyi yapıp, 30-40 saat geçirmek farklı sonlara ulaşmanın tek yolu değil. Eğer ben sadece ana göreve odaklanırım diyorsanız Mass Effect 3 size savaş varlıklarınızı artırmanız için bir yol daha sunuyor: Çoklu oyuncu modu.

EN SONUNDA!

Evet, en sonunda Mass Effect'te çoklu oyuncu moduna kavuştuk. Çoklu oyuncu moduna girdiğimizde ilk yaptığımız şey 6 karakter sınıfından birini seçmek oluyor. Adept, Soldier, Engineer, Sentinel, Infiltrator ve Vanguard'ın hepsi birbirinden farklı oyun deneyimleri sunuyorlar. Sınıfınızı seçtikten sonra bir de ırk belirliyorsunuz. Buradaki ilk iki ırkı insanlar oluşturuyor ve cinsiyet dışında temel yetenekleri aynı. Diğer iki ırkınsa genlerinden gelen temel yetenekleri farklı ve bu sayede karakter seçimindeki çeşitliliğe katkıda bulunuyorlar. Karaktere görsel farklılık eklemek içinse zırhınızın rengini değiştirebiliyorsunuz.

Mass Effect'in çoklu oyuncu modunda dalgalar halinde gelen düşmanlara karşı ekip olarak savaşıyorsunuz. Herkes oynamak istediği karakteri seçiyor ve oyuna giriliyor. Rastgele alanlara ve rastgele görevler için oyun sırasına girebildiğiniz gibi, belli başlı mücadeleri seçip onlarda başarılı olmaya da çalışabiliyorsunuz.

Çoklu oyuncu modunda, aynı tek kişilik senaryoda olduğu gibi deneyim puanları kazanıp karakterinizi geliştirebiliyorsunuz. Bu kısım gerçekten çok önemli çünkü Mass Effect 3'ün çoklu oyuncu modunda iddialı olmak istiyorsanız ilk saatlerinizi eğlence değil, seviye atlama odaklı geçirmeniz şart gibi görünüyor. Seviye sistemi çok fazla miktarda çeşitliliğin kapısını açıyor. Oyunda tonlarca "açılabilir" içerik var. Bu kısımdan ağır DLC kokuları geliyor desek yalan olmaz. Kullanılabilir ırklar, geliştirilebilir karakter özellikleri, özelleştirilebilir silahlar, cephaneler oyunun çoklu oyuncu modundaki devamlı daha iyisine ulaşma dürtüsünü canlı tutmak için birebir.

Dalga dalga üzerinize gelen düşmanları ekip olarak alt etmeye ve haritayı tamamlamaya uğraşıyorsunuz. Bazı dalgalarda diğerlerinden daha güçlü düşmanlar belirebiliyor ya da kısıtlı sürede belirli bir düşmanı indirmeniz istenebiliyor.

Hangi sınıfı seçerseniz seçin her türlü silahı kullanabiliyorsunuz. Tüm karakterler yanlarında iki silah taşıyabiliyorlar. Farklı sınıflar arasındaki dengeyi sağlayan unsurlardan biri de burada devreye giriyor. Daha önce de değindiğimiz, "ağırlık sistemi" sayesinde daha ağır ve güçlü silahları taşıyan karakterler, özel yeteneklerinin yeniden devreye girme sürelerinin daha uzun olmasına razı olmak zorunda kalıyorlar. Aynı şekilde hafif silahları seçen karakterler özel yeteneklerini daha sık kullanma şansına sahip oluyorlar.

Oyunun çoklu oyuncu modunda kısa bir süre geçirdikten sonra BioWare'in neden bu modu eklemek için serinin 3. oyununu beklediğini daha iyi anlayabiliyorsunuz. Üzerinize yağan düşmanlarla baş etmek serinin önceki oyunlarında yer alan aksiyon yapısıyla pek mümkün olmazdı çünkü. İkinci oyun, ilkine göre aksiyon yönünden çok daha ağır basmış olsa bile Mass Effect 3'ün aksiyon anlayışı bu tip bir çoklu oyuncu moduna imkân sağlayacak kadar hızlı, tepkisel ve esnek. Kendinizi bir rol yapma oyununun aksiyonla süslenmiş bölümünde gibi değil, neredeyse Gears of War kalitesinde bir üçüncü şahıs aksiyon oyununun içindeymiş gibi hissediyorsunuz çoklu oyuncu modundayken.

Kısacası tek kişilik mod rol yapma üzeri ak-

Günbatımını bir kez daha görebilmek için Reaper'ları alt etmeniz gerekiyor.

siyonken, çoklu oyuncu modu gerek seviye atlama ve karakter geliştirme sistemi gerekse onlarca modifikasyon seçeneğiyle aksiyon üzeri rol yapma havasını yakalıyor.

İYİ, KÖTÜ, SAYGIN?

BioWare için bir ilk daha var bu oyunda. İlk öğrendiğimde kulaklarıma inanamadığım ancak oyunu oynarken sebebini anladığım, içinde bulunulan durumla özdeşleştirdiğimde büyük anlam kazanan bir şey. Sanki zamanın ilk çağlarından beri süregelen bir BioWare klasiği olan *iyi* ve *kötü* kavramının kökünden kazınmasından bahsediyorum.

Mass Effect serisinin ilk iki oyununda da bu kavramlar bizimle birlikteydi. İyi işler yaptığımızda Paragon, kötü çocuk olduğumuzda Renegade puanları kazanıyor, karşımızdaki insanlarda buna göre bir algıyla karşılaşıyorduk. Konuşmalarımız, hareketlerimiz bile değişiyordu. İlk oyundaki söylemlerimizi yumuşatan ya da tam aksine onları karşıdakinin zorla dayandığı alaycı imalara dönüştüren bu özellik, ikinci oyunda daha da etkin hale gelmişti. Artık insanların sözünü kesebiliyor, sevmediğimiz bir adamı daha lafını bitirmeden camdan aşağı atabiliyorduk. Yaptığımız bu hareketlerde pek grilik yoktu. Kokusu keskindi. Daha hareketi yapmadan, sözü söylemeden yapacağınız şeyin iyi ya da kötü olduğunu bilebiliyordunuz.

Ne güzel zamanlardı... Hâlâ tamamen iyi ya da kötü olma şansımız vardı. Binbir türlü belayla baş etsek bile sona bu kadar yaklaşmamıştık.

Şimdiyse iyi ya da kötü arasındaki kavram o kadar net değil. Sizi öldürmek için canını dişine takan, sevdiklerinize zarar vermeyi kendine görev edinen birini gözünüzü kırpmadan harcadığınız için kim size kötü diyebilir ki? Kim bu hareketin kesinlikle "Renegade" puanını hak ettiğini söyleyebilir? Ya da sırf son savaşta Reaper'ların o akıl almaz gücü karşısında sadece 1 dakika fazladan kazandırsın diye birilerini sağlığına kavuşturmak, eskisi kadar saf bir hareket midir? Bunların sadece iyilik duygularıyla, hiçbir kazanç güdülmeden yapıldığını kim iddia edebilir?

Sorunun yanıtı basit; hiç kimse!

Artık iyi ve kötü yok Mass Effect serisinde. Her kararınız gri ve puslu. Başından sonuna kadar bilinmezlik içinde Mass Effect 3. Ve bu bilinmezliğin içinde insanların, Turianların, Gethlerin,


Düz kontak yaptırmanın tam zamanı!

Asarilerin kimin iyilik meleği, kimin şeytan tohumu olduğuyla ilgilendiklerini sanmayın. Galakside yaşayan tüm canlıların tek bir şeye ihtiyacı var, bir lidere. Saygı duyabilecekleri, peşinden ölüme gidebilecekleri bir lidere.

İşte bu yüzden Mass Effect 3'te yaptığınız her hareket, konuşmalarınız, tamamladığınız görevler ve onları tamamlayış şekilleriniz size saygınlık kazandırıyor. Hâlâ Renegade ve Paragon simgelerini görüyor olacaksınız. Hâlâ, o kırmızıyla mavinin tuhaf uyumu hareketlerinize, yüzünüzdeki savaş yaralarına yansıyor. Ama asıl önemli olan, o tuhaf uyumun size kazandırdığı saygınlık olacak.

Mass Effect 3'te kazanacağınız saygınlık özellikle bazı sorunlarla nasıl başa çıkacağınız konusunda da belirleyici olacak. Hatırlarsanız önceki oyunlarda Renegade ve Paragon puanlarınıza göre çeşitli diyaloglarda mavi veya kırmızı renkli seçenekleriniz oluyordu. Yani iyi adam daha iyi, kötü adam daha kötü olabiliyordu bu seçeneklerle. Son oyundaysa saygınlık seviyeniz yeterliyse her iki seçenek de önünüze seriliyor. Böylece konuyu istediğiniz gibi şekillendirebiliyorsunuz.

MACERA TÜNELİ

Yok yok, sandığınız gibi süper klişe bir başlık atmadım az önce. Konuyu istediğiz gibi şekillendirebildiğinizden bahsederken kullanılacak uygun bir başlık gibi geldi sadece. Yaşı yetenler *macera tüneli* dediğimde neyi kastettiğimi anlamışlardır


Açık arazi bölümleri önceki oyunlardan çok daha fazla ME 3'te.

Save'lerimizi Taşıyalım

Mass Effect 2'de olduğu gibi serinin son oyununda da önceki oyunlardaki kayıt dosyalarımızı kullanıp, bu oyunlarda almış olduğumuz kararları Mass Effect 3'e taşımamız mümkün.

Tabii taşıdığınız şeyler sadece kararlarınız değil. Önceki oyunlardan kayıt dosyalarınızı taşımanız halinde neler kazanacağınıza, neleri değiştirebileceğinize kısaca göz atalım:

- Mass Effect 2'deki karakterinizin seviyesini taşıyabilirsiniz. Böylece Mass Effect 3'ün seviye sınırı 60'a yükselir.
- Ekip arkadaşlarınız da sizinle aynı seviyeden oyuna başlarlar.
- Son oyuna taşıdığınız seviyenizden gelen yetenek puanlarınızı oyunun başında istediğiniz gibi dağıtabilirsiniz.
- Eğer kayıt dosyası taşırsanız Aksiyon, Rol Yapma ya da Senaryo modlarından birini seçemez, önceki oyunların varsayılan modu olan "Rol Yapma"da Mass Effect 3'ü oynarsınız.
- Karakterinizin yüz hatlarını değiştirebilir ancak cinsiyetini değiştiremezsiniz.
- Karakterinizin geçmişini ve sınıfını değiştirebilirsiniz.
- Önceki oyunlarda kazandığınız Paragon ya da Renegade puanlarını son oyunun yeni sistemi olan "Reputation" sisteminde ekstra saygınlık olarak oyunun en başında kazanırsınız.

Önceki oyunlarda verdiğiniz bazı temel kararlardan memnun değilseniz ve serinin ilk iki oyununu baştan oynamak istemiyorsanız internette birçok kayıt dosyası düzenleyici bulabilirsiniz.

Mass Effect 3'e taşınan kararlarınız şunlar:
Mass Effect 1'den gelen kararlar
[Kaidan ve Ashley ile ilgili karar
[Citadel Konseyiyle ilgili karar
[Urdnot Wrex ile ilgili karar
[Rachni Kraliçesi ile ilgili karar
[Yaşadığınız ilişkiler

Mass Effect 2'den gelen kararlar
[İntihar görevinin sonuçları
[Genophage ile ilgili karar
[İsyancı Geth'ler ile ilgili karar
[Collector üssü ile ilgili karar
[Yaşadığınız ilişkiler



Tetiği ilk çeken kazanır!



mutlaka. Bir kitap serisi vardı eskiden. Alırdık elimize, çizgisel bir şekilde "oynardık" onunla. Okuduğumuz sayfanın en altında bir seçenek kendini gösterinceye kadar büyük bir hevesle geçerdik sayfaları. Kitap bize seçim şansı sunardı; şunu yapacaksan sayfa 25'e, bunu yapacaksan 29'a git derdi. Bize sunduğu seçim şansı o incecik kitapları bile etkileşimli bir eğlence aracına çevirirdi.

Kitap boyunca bilmem kaç kere bu kararları verirdiniz. Ama bu demek değildi ki her bir seçim kombinasyonunun eşsiz sonuçları olacak. Çoğu zaman birçok karmaşık yoldan geçip yine aynı yere çıkardınız. Bu sizin verdiğiniz kararları anlamsızlaştırmazdı. Ya da onların bir "düzmece" olduğu anlamına gelmezdi. Sadece sizin daha üzerinde düşünmeye bile vakit bulamadığınız birtakım öngörülemez sonuçların varlığına işaretti vardığınız nokta.

Mass Effect'te de bu durumun varlığı açıkça ortada. İlk oyundan beri birçok seçim yaptık. Aralarında ufak tefek olanlar da vardı, bir insanın ya da tüm bir ırkın kaderini belirleyenler de. Yaptığımız her hareketin sonuçları oldu. Karşımıza çıkan problemleri bir şekilde çözdük. Belki de birbirimizden çok farklı yöntemler kullandık ama sonuç olarak problemleri çözdük. Ve o çözümler bizi bir yere getirdi. Farklı yollardan yürümüş olsak da geldiğimiz yer aynıydı.

Mass Effect serisine bu bakış açısıyla yaklaşmak ve beklentilerinizi doğru ayarlamak, oyunun sonunda yaşayacağınız duygusal yoğunluğun şiddetini belirleyen yegâne etkenlerden biri olacaktır. 3 devasa oyunu birbirine bu denli derin bir şekilde bağlama niyeti bile başlı başına alkışı hak ediyor. Ne kadar başarılı olduğu tartışmaya açık olsa da bu denemenin beni çok heyecanlandırdığını söylemeden edemem.

Heyecanlandım çünkü daha ilk oyunda kendi ellerimle bir arkadaşımı ölüme göndermenin acısını yaşattı bu seri bana. Daha ne yaptığımdan bile emin değildim. Kaybın büyüklüğünü fark edememiştim. Aradan yıllar geçti ve 3. oyunu bitirdiğimde o arkadaşımın yanımda olmadığını ve bunun benim kararım olduğunu bir kez daha fark ettim acıyla.

Mass Effect 2'ye saatlerimi vermiştim. Tüm ekip arkadaşlarımla yakın ilişkiler kurmaya çalıştım. Hayat hikâyelerini öğrendim, kişisel meselelerini çözmelerinde yardımcı oldum. Onları müm-



Dondurucu mermilerle düşmanları "kırmak" en eğlenceli yöntemlerden biri.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Senaryo!
- ✓ Epik hikâye anlatımı
- ✓ Akıcı aksiyon sahneleri
- ✓ Kısmen geri dönen ekipman modifikasyonu
- ✓ Multiplayer'ın eklenmiş olması
- ✗ Akıl karıştırıcı son
- ✗ Grafiklerin daha iyi olmasını beklerdik
- ✗ Rol yapma öğelerinin bir parça daha geri planda kalması
- ✗ İlk gün DLC'sine 10$ istemeleri

Büyük Tartışma

Mass Effect 3, 6 Mart tarihinde piyasaya çıktı ve hemen ardından oyunu bitiren ilk oyuncularla birlikte inanılmaz bir tartışma alevlendi: Birden farklı sona sahip olan Mass Effect serisinin her bir sonunu anlamaya çalışanlar, komplo teorileri üretenler, ağzından köpükler saçarak BioWare'e saldıranlar, oyunun sonunu beğenenler, farklı bir son için imza kampanyaları başlatanlar derken iş hafiften çığırından çıktı.

Tartışmaların temelinde 3 oyun boyunca yapılan tercihlerin oyunun sonuna yeterince etki etmediği yatıyordu. Ben bu konudaki kişisel görüşlerimi yazımın içinde belirttiğim için bir kez daha tekrar etmeyeceğim. Ancak senaryonun son kısımlarındaki bazı açık noktalar oyundan büyük ölçüde memnun olanların bile kafalarını karıştırdı. Bunların basit (!?) birer senaryo hatası mı yoksa oyuncuların anlamakta güçlük çektiği birer anlatım dehası mı olduğuna henüz karar verebilmiş değiliz. Ama ne olursa olsun bu noktaların BioWare tarafından aydınlığa kavuşturulması gerektiği de bir gerçek.

Oyuncuların ilk tepkilerinin ardından BioWare'den de ardı ardına resmi açıklamalar geldi. 19 Mart tarihinde baş yapımcı Casey Hudson bugüne kadar hep olduğu gibi şimdi de oyunculardan gelen geri bildirimleri dikkatle değerlendirdiklerini; bu yıl içerisinde sürekli olarak Mass Effect 3'ü desteklemeye devam edeceklerini ve Kumandan Shepard hakkında duyacaklarımızın kesinlikle ana oyunla birlikte sona ermediğini söyledi.

Bu açıklamadan 3 gün sonra BioWare kurucularından Ray Muzyka, tüm Mass Effect ekibinin oyunculardan gelen geri bildirimleri değerlendirdiğini, oyunun kapanışından rahatsızlık duyan oyuncuların bu endişeleriyle "direkt" olarak ilgilendiklerini duyurdu. Bunu yaparken de yeni son veya sonların sözünü verir gibiydi.

Bu arada, Mass Effect 3'te oyunu bitiren oyuncuların yan görevleri yapabilmeleri ve gelecek tek kişilik indirilebilir içeriklerden faydalanabilmeleri için oyun tamamlandıktan sonra son bir kayıt daha alınıyor. Tabii önemli olan bu kaydın alınması değil, kaydın senaryonun hangi aşamasında alındığı. Oyunu bitirdiğinizde ne demek istediğimi anlayacaksınız ;)

Sanırım bir süre daha, en azından tüm indirilebilir içerikler tamamlanıncaya kadar Mass Effect üzerindeki tartışmaların arkası kesilmeyecek.



İKİNCİ GÖRÜŞ

BENİ SEVENLER VARDI, KARARLARIM VARDI BENİM...
Oysa ne kadar ağlamıştım 60 saatlik oynanışın meyvesi olan save'lerim, göçen sabit diskimle birlikte yok olduğunda. Hiçbir kararımın sonucunu göremeyecektim bu muhteşem üçlemenin son oyununda. Görünüşü benim Julianne Shepard olsa da, yaşadıkları başka olacaktı.
Üç oyun boyunca verdiğim kararların sonucu hiç etkilemediğini bilseydim, hiç üzülmezdim ki save'lerimin yok olmasına. Ama durun, oyunun sonuyla ilgili sıkıntıdan önce de söyleyeceklerim var. Erce'nin incelemesinin çoğuna katılıyorum. Mass Effect 3, tek başına değerlendirilirse müthiş bir oyun. Görselliği şahane, oyun boyunca karakterlerle ilgili yaşattıkları, aksiyonundaki dengesi mükemmel. Multiplayer'ı oldukça eğlenceli, her ne kadar oyunu bitirdikten sonra bir daha girme ihtiyacı duymayacak olsanız da. Ama uzun zamandır bu seriyle yatıp kalkanlar, son oyunda BioWare'in "mükemmellikten azına razı olduğunu" detaylarda fark edecektir. Mesela, galaksinin yok edilmekte olduğuna dair bir baskıyı kesinlikle üstünüzde hissetmiyorsunuz. Dünyaya Reaper'lar dalıyor oyunun başında, dünyanın başkenti yıkılıyor, insanlar binlerle, milyonlarla öldürülmeye başlanıyor; ama karakterlerin konuşmalarında, mimiklerinde ufak bir trafik kazası geçirmiş kadar dahi duygu ve anlam yok! Sesler ve müzikler %50 oranında eksik. İkinci oyunu hatırlıyorum... En gazlandığım yerler, Shepard'ın konuşma yaptığı veya çok zor bir karar vermesi gerektiği anlarda giren müzikler, aksiyon sırasında çalan parçalardı. Bu oyunda en önemli sahnelerde dahi müzik yerine anlamsız bir sessizlik var. Ark aplandaki ses efeklerinin eksikliğini de dikkatli oyuncular fark edecektir. İnternette birisi şöyle yazmış "oyunun başında dünya yok edilmeye başlarken gözünüzü kapatınca, uzaktan gelen birkaç patlama ve uçan uçakların sesleri hariç hiç de öyle bir atmosfer verecek bir ses yapısı yok." Ben de katılıyorum buna, üstelik seslerdeki bu eksiklik oyun boyunca sürüyor.
En önemli sıkıntılardan birisiyse, oyun yapısının bir süre sonra "işe" dönüşmesi. Citadel'e uğra, tüm katları dolaş, yeni görev var mı bak. Galaksiye çık, tek tek tüm güneş sistemlerini dolaş, SCAN atarak o yan görevlerle ilgili bir şeylerle karşılaşmayı um. Citadel'e geri dön, ilgili kişiyi tahmin ederek bul, kredini al... Bu işleyiş oyunun 10. saatinden sonra sıkıyor gerçekten.
Yardımcılarınızın yapay zekâsının size çok da "yardımcı" olmaması, daha çok gelen mermileri eşit bir şekilde paylaşmaya yaramaları pek acı. RYO öğesi olarak oyuna eklenen silahları modifiye etme güzelliğininse oynanışa etkisi yok denecek kadar az.
Bu ve bunun gibi sorunlar, oyunun genel güzelliği açısından sıkıntı yaratıyor, evet. Ama esas darbe, BioWare'in oyunun sonunu kotarmasıyla ilgili verdiği karar. Merak etmeyin, kesinlikle spoiler vermeyeceğim. Benzerini Deus Ex Human Revolution'ın sonunda da görmüştük: Oyun boyunca ne yapmış olursanız olun, sonunda size üç-dört seçenek sunuluyordu ve bu şekilde farklı sonlardan birisine ulaşıyordunuz.
Deus Ex için bu, kolaya kaçıldığı için rahatsız etmesi dışında bir sorun olmamıştı. Amaaaaa, Mass Effect gibi çok önemli, çok acı, çok büyük kararlar verdiğiniz bir serinin, sırf o kararların oyunu nasıl şekillendireceğini görmek için özenle save'lerimizi sakladığımız bir serinin sonunda aynı şekilde bir sonla karşılaşmak, çok farklı bir tepkiyi gerektiriyor. Böyle bir sonla BioWare 100 saat harcadığımız kararlarımızın hiçbir öneminin olmadığını, zaten 100 saat boyunca onların istediği sona doğru götürüldüğümüzü söylüyor. Benim gibi tüm seriyi baştan oynayıp "neleri farklı yapabilirdim?" diye denemek isteyenlerin tüm hevesini söndürüyor. Üstelik, yürüyerek seçebileceğimiz üç sonun birbirinden (çok ufak 5-6 saniyelik bir kısım hariç) hiçbir farkı olmaması, BioWare'in tembelliğe verdiğini, veya EA tarafından oyunu olması gerekenden çok erken çıkartmaya zorlandığını gösteriyor. Oyunun sonuyla ilgili 3-4 çok büyük mantıksızlık daha var oyunun mantığıyla çelişen. Ama onlardan bahsedersem spoiler vermiş olacağım. O yüzden, bunları tecrübe etmeyi size bırakıyorum.
Mass Effect 3 şahane bir oyun. Ama bu kadar duygusal yatırım yaptığımız, özen gösterdiğimiz bir serinin, 100 saatlik bir oyunun tüm mantığı son 10 dakikada yıkılmamalıydı. Eğer o son olmasaydı, Mass Effect 3'e benim vereceğim not 9.0 olurdu. Ama tüm seriyi heba eden o son yüzünden, bu puanı alıyor benden... Üzgünüm, gerçekten üzgünüm.

8.2

kün olduğunca eğittim ki çıkacağımız "intihar" görevinden sağ salim dönebilsinler. Çünkü biliyordum ki eğer onlara bir şey olursa bir daha yüzlerini göremeyecek, Reaper'lara karşı savaşımda desteklerini hissedemeyecektim.

Mass Effect serisini istediğim gibi oynadım. İstediğim yol arkadaşlarımı yanıma aldım, istemediklerimi geride bıraktım. Galaksinin ırklarıyla anlaşma yoluna gittim, sentetiklerden uygun gördüğüm şekilde faydalandım, yaptığım hareketlerin sonuçlarını düşünmeye zorlandım, eğer düşünmediysem de eninde sonunda onlarla yüzleştim. Hem de bunu tek bir oyunun içinde değil 3 oyun boyunca yaptım, yapmak zorunda kaldım.

Eden Prime'a ilk gittiğim gün karşıma çıkan Ashley'nin dünyaya ayak bastığım son anda yanımda olması da, onun orada olabilmesini sağlayan kararlar da benim eserimdi. İşte bu yüzden Mass Effect serisi oyun tarihindeki yerini en üst mertebeden garantiledi benim gözümde.

DURUN BİR DAKİKA!

Ama *her şey bu kadar güllük gülistanlık mı* derseniz o konuda saatler, günler boyu tartışabiliriz. Kafanızı karıştıracak o kadar çok şey var ki bu seride. Verilen bazı kararlar serinin 3 oyunu boyunca ağırlığını hissettiriyor olsa da bazıları var ki, sonuçları hiç tahmin ettiğiniz gibi gerçekleşmiyor. Açıkçası bunu ilk 2 oyunda pek hissetmemiştik ama serinin son oyunu hikâyeyi sonuçlandırırken birkaç başıboş kalmış noktayı kendi kafasına göre bağlamış gibi görünüyor.

Daha da fenası başıboş kalan yerler dışında verdiğimiz birtakım kararları da senaryonun akışına uygun olacak şekilde değiştirmiş olmaları. Ölen arkadaşlarımızı mezarlarından kaldırıp getirmemiş BioWare; o kadar vahim nitelikteki değişikliklerden bahsetmiyorum burada. Yine de zaman zaman vermiş olduğunuz kararlara saygısızlık edildiğini düşünmekten kendinizi alamıyorsunuz. Bazı noktalarda diyaloglara eklenecek sadece 1-2 satır bu hissi tamamen ortadan kaldırabilirdi. Böylece oyunun akışını değiştirmeyen ama ilk iki oyundaki kararlarınıza uygun olmayan bu gelişmelerin oyuncuda uyandırdığı rahatsızlık en alt seviyeye indirilebilirdi.

Mass Effect 1 > Mass Effect 3 > Mass Effect 2



TEK KELİMEYLE MUHTEŞEM

Mass Effect tarif edilemez bir deneyim. Anlatmaya çalıştıkça kullanılan kelimelerin yetersiz kaldığı çok derin bir hikâye. Hayatta kalmanın, canlı olmanın, özgür olmanın hikâyesi Mass Effect.

Oynanışın her geçen oyunla biraz daha rafine edildiği, insanın o derin kurgudan uzaklaşmasına neden olan her türlü pürüzün azaltıldığı, oyuncunun kendini olayların tam ortasında bulmasının sağlandığı bir seri. Mass Effect 3 ise kendi günahları olan ama bunları tüm serinin o olağanüstü atmosferi içinde kabul edilebilir hale getiren bir oyun. Oynarken çok büyük keyif alıyor olmanız bir yana, sonuna ulaşmak için gece gündüz başından kalkmamanıza sebep olan tutsak edici bir havası var.

Oyunun sonuna ulaştığınızda ne hissedeceksiniz bilmiyorum. Belki sinirlenirsiniz, belki çok seversiniz, belki de yıllardır birlikte olduğunuz karakterlerle son kez zaman geçiriyor olmanın burukluğu kaplar içinizi. Ama hissiniz ne olursa olsun, bu oyunu, Mass Effect serisini önemsediğinizi hissedeceksiniz. Karakterlerinden ırklarına, dünyaların kaderinden geleceğin bu evrene neler getireceğine kadar birçok şeyi düşünürken bulacaksınız kendinizi. Eğer bir oyunu başarılı kılan şey bu değilse, nedir... Açıkçası benim verecek daha iyi bir cevabım yok.


Yeni oyun yeni düşmanlarla geliyor.

→ **Tür:** RYO → **Yapım:** BioWare → **Dağıtım:** EA / Aral → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 110 TL
→ **Dijital İndirme:** Origin (50€) → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** masseffect.bioware.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Epik bir hikâyenin son halkası.

9,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

HER SAVAŞ KÖTÜ POLİTİKACILARLA BAŞLAR -BURAK AKMENEK

Crusader Kings II

İLK *CRUSADER KINGS*'İ oynamamış biri olarak Crusaders Kings II adını görünce "kesin süper Haçlı sendromuna batmış sığ bir oyundur" önyargısına kapıldım. Lakin oyun öyle derin içerikli çıktı ki aslında Haçlı Seferleri döneminde geçmesinin yalnızca bir satış argümanı olduğunu düşünmeye başladım. Çünkü bu oyun sadece Haçlı Seferleri'ne odaklanmıyor, 1066-1453 yılları arasında Avrupa'da olan biten hemen her şeye yer veren bir krallık simülasyonu sunuyor.

AYRINTI DELİSİ EŞİTTİR MENÜ MANYAĞI

Oyunun yapımcısı Paradox Interactive. Düşünün bakalım bu isim size neyi çağrıştırıyor? *Hearts of Iron* tabii ki. "Oyun işte" deyip geçemeyeceğiniz *Hearts of Iron*'dan sonra aynı ekibin yine benzer kafada bir yapıma imza atması sürpriz değil tabii ki. Yani Crusader Kings II öylesine oynanacak oyunlardan değil. Öncelikle iyi bir İngilizce bilgisi ve hatta gerekli durumlar için elinizin altında bir sözlük bulundurmayı gerektiriyor. Ayrıca yetersiz eğitim görevinden sonra menüleri bir süre kurcalayıp neyin neye yaradığını ayrıntılı şekilde öğrenmelisiniz. Çünkü her menünün bir sürü alt menüsü ve onların da kendi alt dalları var. Ayrıca binlerce isim, akraba, onun çocuğu, bunun yeğeni falan derken korkunç bir isim kalabalığıyla karşılaşıyorsunuz. Üstelik oyundaki isimler tarihte gerçekten yer alıyorsa onlarla ilgili Wikipedia bilgilerine de tek tıkla ulaşabiliyorsunuz. Anlayacağınız Crusaders Kings II oyun değil etkileşimli bir ansiklopedi gibi.

EN GÜZEL YERİ

Oyunda şu anda bulunduğum durum bence en heyecanlı yeri. İskoç kralı olarak her an İngiltere'nin tehdidi altında bulunsam da içeride tüm alavere dalavere işlerle benden sonra gelen en kuvvetli hanedanların canına okudum. Gerisini kendime bağladım. Ekonomi düzgün olduğundan isyan falan ne çıksa indirebiliyorum. Yani içeride birliği sağladım. Haçlı Seferi'ne çıkıp geldim ve şimdi hanedanımda dördüncü nesli kontrol ediyorum. Bir yandan evlilik bağıyla Norveç'i yanıma aldım. İrlanda'nın canına okudum. Ekonomiye ve araştırmaya ağırlık verdiğimden henüz İngiltere'yi bitirmedim ama oranın da sonu yakındır. Tüm bunları yaptım ama eminim ki daha oyunun sonuna gelmeme çok var. Büyük resme baktıkça daha yapacak çok şey görüyorum. Bu oyunu bırakamazsam bilin ki yakında hayatım bitecek.

Üstelik tüm bu aile ilişkileri sadece çeşit olsun diye karşınıza konmuyor, oyunun temel yapısını da derinden etkiliyor. Çünkü aslında oyunda bir hanedanı yönetiyorsunuz. Ortaçağ'ın derebeylik sistemine uygun şekilde, her ülkede kral tüm bölgelere hakim değil. Kendi topraklarının yanısıra derebeylerinin toprakları da var ve her beylik onu yöneten ailenin hakimiyetinde. Bu beylikler de birer küçük krallık gibi. Her birinin kendi konseyi, her beyin kendi aile bireyleri ve bunların teker teker kralla ilişkileri var. Aile ilişkileri öylesine önemli ki, size bağlı bir derebeyi diyelim ki başka ülkeden bir





Azıcık aşım, kaygısız başım misali bir derebeyi olmayı mı tercih edersiniz, yoksa egonuz "kral ol" mu diyor?



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Korkunç ayrıntı ✔ Havaya sokan müzikler ✔ Derin bir politik alt yapı
- ✖ Çok uzun öğrenme süresi ✖ Savaşlara direkt müdahale edememek

derebeyinin kızıyla evlendi ve çocukları olmadan ölüp gitti, topraklarınızı bütünüyle yasal şekilde başka krallığa ait bir derebeyine kaptırmış oluyorsunuz. Yani savaşmadan topraklar gidebiliyor. Buna karşılık, siz de karakterlere rütbe verebiliyor veya olan rütbeleri geri alabiliyorsunuz. Zaten kral olarak en büyük güçlerinizden biri bu. Tabii ille de kralı yönetmek zorunda değilsiniz. Oyunun yamalı bir çarşafa benzeyen haritasından seçeceğiniz bir derebeyini de yönetebilirsiniz. Buradaki tek istisna Müslüman ülkeleri yönetememeniz. Bunun sebebi oyunun adında gizli.

"OYUNU BIRAK DA ÇALIŞ!"

Oyun gerçek zamanlı olarak ilerliyor. Dilediğinizde durdurabiliyorsunuz tabii ki, özellikle ilk başta vaktinizin çoğunu oyunu durdurup bol bol menü okuyarak geçireceğinize eminim. Çünkü eğitim görevinde gösterilmeyen birçok şey oyun içerisinde ancak deneyerek bulunabiliyor. Bu da öğrenme aşamasını çooook uzatıyor ki sabrınız ve türe merakınız yoksa daha oyunun başında sıkılıp bırakmak için kocaman bir sebep bu. Ne olup bittiğine tam hakim olabilmek için en azından yarım gün harcamaya hazır olun. Hatta birkaç kez baştan başlayabilirsiniz.

Crusader Kings II, şu bir avuçluk sayfalara sığmayacak kadar çok ayrıntıya sahip. Politika yapmak ve entrika çevirmek, evet çok vaktinizi alacak ama savaşlar o kadar alengirli değil, mesela *Total War* tarzı stratejik ekranlar falan yok. Ordular karşılıklı diziliyor ve siz onları dip dibe getirdiğinizde birbirine giriyor. Kimin niteliği ve sayısı fazlaysa genelde o kazanıyor. Tabii burada orduya kimin komuta ettiği ve onun savaştaki durumu da önemli. Mesela orduya düşman ülkenin kralı komuta ediyorsa ve savaşta ölürse ordusu kaç bin kişilik olursa olsun savaşı kaybediyor. O ülkeyle olan savaşı da kazanıyorsunuz.

Herhangi bir hanedanla birbirinize girmeden önce bir casusa, yani belli bir savaş sebebine ihtiyacınız oluyor. Mesela rüşvet verip sahte bir tarih yazdırarak o topraklarda hak iddia etmek gibi bir sebep yaratabilirsiniz. Ayrıca topraklara saldırmadan önce içerideki orduyu yıpratabiliyor, isyan çıkarabiliyorsunuz. Savaş diğer krallıklarla olmak zorunda da değil. İçeride derebeylerinizle kapışabiliyor, hatta onların birbiriyle savaşını hiç karışmadan izleyebiliyorsunuz. Burada amaç, içeride birliği sağlayıp dışarıya yönelmek olsa da içeride her zaman bir şeyler karışabiliyor. Köylüler isyan edebiliyor, ordusuna yıllarca el koyduğunuz bir derebeyi topraklarının savunmasız kaldığını söyleyerek ordusu geri döner dönmez isyan edebiliyor, birbirini sevmeyen derebeyleri birbirlerine suikast düzenleyebiliyor ve bu girişimleri ortaya çıkınca eğer kralsanız adalet dağıtmak size düşebiliyor.

Özetle etrafınızda gerçekten de bin tane iş dönüyor. Bütün bunlar olurken siz teknolojinizi geliştirmeye ve ekonominizi dengede tutmaya çabalıyorsunuz. Haliyle bir yandan da soyunuzu devam ettirmeniz gerekiyor. Bunun için doğurganlık özelliği yüksek ve stratejik açıdan faydası olacak bir kadınla evlenmelisiniz. Yani evlilik bile satranç gibi. Bir adım sonrasını göremiyorsan evlenme. Bir yandan Papa'yı mutlu etmek size avantaj sağlıyor. Haçlı Seferleri'ne katılma şansınız oluyor. Ama bu aynı zamanda topraklarınızın savunmasız kalması riskini doğuruyor. Ordu için farklı bölgelerden adam alabildiğiniz gibi asker de kiralayabiliyorsunuz ama şunu iyi bilin ki ordunun masrafları bütçenizde bir kara delik açıyor. O yüzden sağlam bir ekonomiye sahip olmadan ordu kurmak ekonomik intihar anlamını taşıyor.

Oyunda bir hanedanlık yönettiğinizi söyledim ama oyunu hep kralın açısından anlattım. Oysa bir derebeyini seçtiğiniz işler gerçekten de değişiyor. Derebeyi olarak kralın yönetimini beğenmeyip krala baş kaldırabilir, başka bir derebeyiyle savaşabilir, krala komplo kurabilir hatta size sempati besleyen başka bir kralın himayesine bile girebilirsiniz. Sonuçta derebeylik sizin küçük krallığınız aslında ve sizin de kendinize göre bir manevra alanınız var. Oyun ilerledikçe hanedanın artan yeterliliklerine ve geçen zaman göre oyunda farklı menü seçenekleri de açılıyor. Mesela ordu seçeneklerinde Holy Orders açılıyor ki bunlar Templar'lar gibi askeri ve dini tarikatlar anlamına geliyor. Bu tarikat askerleri yalnızca Müslüman askerlere karşı savaşıyor.

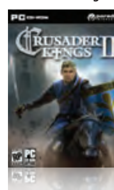
Crusader Kings II gerçekten çok keyifli ve müthiş ayrıntılı ve derin bir oyun. Fakat herkese göre değil. Aksiyona girmek yerine bol bol menülerde dolaşıp yazı okuduğunuz ve aslında her şeyin sizin kafanızda gerçekleştiği, sonuçları haritada görebildiğiniz ama asıl heyecanı savaş meydanında savrulan kılıçlarla değil menülerde yazan yazıların değişmesiyle alabildiğiniz bir oyun.





Merhaba, ben birazdan içinde kaybolacağın ve kafayı sıyırmana neden olacak menülerden biriyim, kib bye.

Crusader Kings II



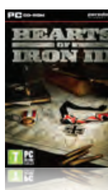
>

Europe Universalis



>

Hearts of Iron III



SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Ancak strateji türüne aşık oyuncular tarafından oynanabilir.

8,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Paradox Interactive → **Dağıtım:** Paradox Interactive → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 22.89£
→ **Dijital İndirme:** Steam (40$) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** www.crusaderkings.com

RAYMAN ORIGINS

BİR GÜN TÜM DÜNYA RAYMAN OLACAK -VOLKAN TURAN

GEÇTİĞİMİZ YIL ansızın gelen ve bizden "Yılın En İyi Platform Oyunu" ödülünü kıl payı kaçıran *Rayman Origins*'i konsol sahipleri çoktan oynadı, bitirdi hatta sıkıntıdan takas etti ama PC ve PS Vita oyuncuları için o heyecanlı günler yeni başlıyor. Konsol sahipleri boşuna hava atmasın "Ben çoktan oynadım ehe" diye, aksine hayıflanıyor olmalısınız. Mesela *Lost*'a yeni başlayıp aklını kaçıran arkadaşlarımı deli gibi kıskanıyorum. O harika zevki şu an ben alamıyorum, onlar alıyor! Varsın yıllar önce bitirmiş olayım; şu anı yaşamıyor muyuz sonuçta?

NO EKLEM NO CRY

Anı yaşamayı filan bırakın, siz yamacıma gelin ve *Rayman Origins*'in neden kaçırılmaz bir oyun olduğunu dinleyin. Şu sıralar *Beyond Good & Evil 2* ile meşgul Michel Ancel, en son 1999'da *Rayman 2* ile ciddi bir Rayman projesini yürütmüş, daha sonra pasta-cila işleriyle markayı ayakta tutmuştu. 3B bir platform oyunu yapmanın günümüzde ne kadar riskli olduğunu iyi hesaplayan Ancel, tür olmasa da konsept değiştirmeye yöneldi. İlk önce grafikleri değiştirdi, sonra boyut olayına el attı; 3B'den 2B'ye indi, hem düşmanları hem de karakterlerimizi ciddiyetten uzaklaştırarak daha sevimli, daha komik bir tarafa çekti. UbiArt Framework adında yepyeni bir grafik motoru geliştirildi ve ilk kez bu oyunda kullanılma kararı alındı. Her bölüm ve her köşesi detaylıca tasarlandı, dolgu seslerden kaçınıldı, her bölüme bir hikâye, bir konsept çıkarıldı. Ve tarihin en iyi platform oyunlarından biri yapılmış oldu.

Rayman Origins'in hikâyesi çok komik başlıyor. Snoring Tree (Horlayan Ağaç) altında uyuyan Rayman, Glabox ve diğer yakın arkadaşları horladıkları için yer altında yaşayan Land of the Living Dead sakinlerini kızdırıyor ve savaş başlıyor! Gudubet yüzlüler Rayman'in arkadaşlarını bir güzel kaçıyor, hapsediyor amma ve lakin biz ve ekibimiz kaçmayı başarıyoruz. Yuvamız Glade of Dreams'i eski günlere geri döndürmek için kanımızın son daml... Ya işte böyle sevgili okuyucu! Bir horlama nelere neden oluyor, gör. Horlama problemi yaşayanlar bir an önce uyumaktan vazgeçsin!

KOŞ KOŞ BİTMEZ

Altmış altı mini, on iki ana bölümden oluşan koca bir serüven yaratmış bizlere Michel Ancel. İlk beş ana bölümü sırayla oynama şartımızı yerine getirdikten sonra bir beş bölüm daha oynayabiliyoruz. Bu sefer sırayla gitme derdimiz yok ama zaten kim takar sıra olayını! Daha ilk bölüm *Jibberish Jungle* ile oyuna adeta yapışıyorsunuz. Sualtı bölümü *Sea of Serendipity*'ye geldiğinizde çoktan ağzınızdan akan sular klavyenizi bozmuş oluyor. İlk beş ana bölüm demek, kazanacağınız beş özellik demek. Ufalmak, su altına dalmak gibi ilginç yetenekler elde ediyor, her biriyle daha fazla şey keşfediyorsunuz. On bölüm sonra Moody Clouds bölümüyle maceranız sona eriyor... Sanıyorsanız yanılıyorsunuz! Land of the Living Dead'e gitmeye ne dersiniz? Nasıl mı? Sürprizi bozmayalım, onu da siz kendiniz bulun :)

Beni eski günlere döndüren, sadece salyalarımı değil gözyaşlarımı da akıtmama neden olan bir diğer *Rayman Origins* özelliğiyse 2B destekli 16-

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Hem eski oyuncuları evinde hissettirecek, hem yeni oyuncuların hemen hoşuna gidecek, harika işçiliği sahip görselleriyle, basit seven oyuncuyu da zor seveni de tutsak edecek zekice tasarlanmış bölümleriyle eşsiz. Uzun zamandır gerçekten yok böylesi.



Kaçan kovalanır. Hem de deliler gibi!
*Yazarın burada anıları depreşti.

PC PS3 360 Wii PS Vita

PS VITA VERSİYONU NASIL?



Şu satırlarda okuduğunuz her şey PS Vita versiyonu için de geçerli. Performansından hiçbir şey kaybetmiyor, hatta ufak ekranda görsellik daha bir harika geliyor gözünüze. Ön dokunmatik ekranı kullanarak oyuna zoom in/out yapabiliyor oluşunuz haricinde bir numarası yok ekranların. PC versiyonunda olmayan Ghost Mode'u da oynayabiliyoruz Vita'da. Burada o bölüm için en hızlı oynayışınızı hayalet şeklinde görebiliyorsunuz. Dahası, NEAR uygulaması üzerinden civarınızdaki Rayman'lerle paylaşabiliyorsunuz bunları. Ubisoft bunun dışında pek de kurcalamamış oyunu. Zaten harika olan bir oyun için bu hareket riskli olurdu...

OGZ NOTU: 9,2



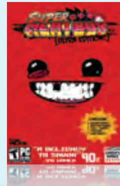
"Ver elini kanka" şeklinde tasarlanmış arkadaşlara bayılıyorum.

RAYMAN'İ ÖNCE PS3'TE, SONRA VITA'DA, SONRA DA PC'DE OYNADIM, YİNE OLSUN YİNE OYNARIM!..

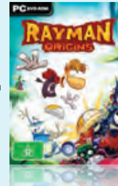
bit dönemi görselliği oldu. O kadar dandik değil tabii; dokular, üst üste binmiş platform tabakaları filan müthiş, ama hissiyat bakımından kesinlikle old-school. Bunun üzerine basit ama etkili oynanışı koyun, karışımımız mükemmele yaklaşıyor. Tüm çizimler çizgi-film tadında, her animasyon yüzünüzde bir tebessüm bırakıyor. Özellikle sinek üzerinde uçtuğumuz bölümlerde bağıra bağıra eğlenebilirsiniz. Koca koca kuşlar ve tiplemeleri çok başarılı. Bu yüzden *Rayman Origins*, çıktığı tüm platformlarda alıcı bulabilecek potansiyele sahip.

Kimilerince beğenilmeyen, kimilerince hayranlık uyandıran başka bir *Rayman Origins* özelliğiyse bölüm tasarımları. Beğenmeyenlerin tek argümanı "basit" olması. Benim gibi beğenenlerin nedeniyse "zekice" olması. Zorluk, zekânın yanında biraz güdük kalmıyor mu sizce de? Şöyle düşünün; görüş açınızdaki her şeyi toplayarak ilerlerseniz zorlanmadan oyunu bitirebilirsiniz. Bölüm sonlarında toplayacağınız Electoon'lar için bölümlere gizlenmiş her Lum'u bulmalısınız. Bazıları için canınızı riske atacak, bazılarında reflekslerinizi sınayacaksınız. *Angry Birds*'te her bölümü üç yıldızla bitirmeye çalışmak gibi düşünün bunu da. Her taşın altında Lum olabiliyor. Olmasını geçtim, çıkar çıkmaz bir tarafa doğru yöneliyorlar. Yakalamak için çok fazla zamanınız yok. Bir de kırmızı Lum'lar var ki kısa bir süreliğine topladıklarınızı ikiyle çarpıyor. Yani hızla ilerlemeli ve en doğru şekilde yolunuzu bulmalısınız. "Yol bulmak"tan kastım, alternatif bir bölüme gitmek değil, sadece çıkış noktasına *alttan mı, üstten mi gideceksin* gibi basit seçimlere dayanıyor. Bölümlerin en ücra köşelerine gizli bir geçiş, kurukafa saklandığı için oyunun dibine kadar inme hissi yakanızı bırakmıyor. Ben hâlâ çoğu bölümde tüm Lum'ları toplamış olsam da 350'ye ulaşamadım. Geriye kalan otuz tane Lum nerede gizlenmiştir, hiçbir fikrim yok!

Super Meat Boy > Trine 2 > Rayman Origins







NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Grafikleri
- ✓ Bölüm tasarımları
- ✓ Karakter çeşitliliği
- ✓ Co-op modu
- ✗ Online modu yok
- ✗ Geri dön bölümleri gereksiz



Bazı bölümler, eski Rayman bölümlerinin epey bir elden geçirilmiş hali.

Arkada kalanın canı çıkar çok net olarak!



HERKESE MAVİ TAŞ

İlk ayında sadece elli bin kopya satarak hepimizi dumura uğratan oyun, bugün durumu toparlamış görünüyor, hatta en çok satanlar arasından inmiyor bir süredir. Eski oyuncular zaten platform oyunlarından bıkmış, yeni oyuncular da Rayman nedir bilmediğinden ortada karışık bir durum vardı ama hem isabetli kritikler hem de oyunun 7'den 77'ye hitap eden içeriği işleri yoluna koydu. Konsollarda "online" özelliği bulunmaması büyük bir kayıptı, PC versiyonunda bir ihtimal eklenir umuduna kapılmıştım ama yine olmadı. Müşteri potansiyelini üç katına çıkaracak o online oynama özelliği yok, onun yerine aynı bilgisayardan co-op var. Aynı ekranda dört karakter salına salına en çok Lum'u toplama yarışına giriyor, işin komiği birbirinizi de dövebiliyorsunuz! *Trine 2* gibi bir online modu olsaydı şu oyunun, eminim dillere destan hale gelirdi *Rayman Origins*, yazık olmuş.

Oyunu övdüm durdum ama hiç mi sıkıntısı yok? Var ya, olmaz mı... Oyunun ikinci yarısında, ilk bölümlere dönmek zorunda olmak biraz sıkıyor. "Şimdi git, büyü de gel" tarzı yöntemler bana artık çok bayat geliyor. Toplanacak şeyler, güçlendirmeler ve harita üzerindeki alternatif yönler bakımında da sıkıntı var. Bir platform oyununun çizgisellikten kurtarması cidden zor ama Ancel sanki biraz üşenmiş. Sağa sola da çok şey gizlenmiş. *Indiana Jones* değil ki bu... Bunların haricindeki sorunları görmezden geliyor ve *Rayman Origins*'i türü seven, seveceğini düşünen, sever gibi olan ve horlayan tüm arkadaşlara öneriyorum...

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Övmeye devam edersem hakkımda şöyle böyle dersiniz diye korkup susuyorum şu an.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Ubisoft Montpellier → **Dağıtım:** Ubisoft / Tiglon → **Sistem:** Ekonomik
→ **Dijital İndirme:** Steam (29.99$) → **Yaş Sınırı:** 7+ → **Dahası İçin:** raymanorigins.uk.ubi.com

TOTAL WAR™ SHOGUN 2 FALL OF THE SAMURAI

CIVILIZATION TAKLİDİ YAPAN TOTAL WAR -BURAK AKMENEK

İLK ÇIKTIĞINDAN BU YANA *Total War* serisini oynarım ve itiraf ediyorum ki birisini bile bitiremedim. Ya oyun çıktığında kendimi kaptırmış giderken gönlüm bir başka oyuna kaydı gitti, ya bitireceğim diye kafaya taktığımda sabit diskim patladı ya da nasılsa bitiririm diye başladığım her oyun aylarca bilgisayarımda süründü durdu. O kadar süründükten sonra da kafamda her ayrıntısını hesapladığım tüm genel taktiği unuttuğumdan en başa dönüp yine aynı şeyleri yaptım. Özetle şu son ekranı hiç göremedim. Ama hepsini de mutlaka oynadım. Çünkü bu oyundaki hazzı bana başka hiç bir strateji oyunu vermedi. Seri içerisinde beni en çok zorlayan ise *Shogun 2* oldu. Çünkü yapay zekâ gerçekten de numaralarımı kolay kolay yutmuyordu ve bu defa birimler arasındaki ayar gerçekten çok iyi yapılmıştı. Generallerin rolleri, kale kuşatmaları, her şey çok daha farklıydı. O yüzden ısınmam zor olmuştu derken ek paketler ardı ardına geliverdi.

MODERNLEŞEN JAPONYA

Her şeyden önce şunu söyleyeyim ki bu ek paket *Shogun 2* olmadan da oynanabiliyor. Yani aslında kendi başına ayrı bir oyun. Eğer *Shogun 2*'yi atlamak istiyorsanız sorun yok, bunu tek başına alıp kurabilirsiniz. Çünkü *Fall of the Samurai*, *Shogun 2*'yi çok değiştiriyor. Oyun, Japonya'nın batıya açıldığı dönemde geçiyor. Shogun, kendi işlerine batılı ülkeleri fazlasıyla karıştırıp egemenliğini ve geleneklerini kaybettiğini düşündüğünden İmparator'a savaş açıyor. İmparator ve Shogun arasında süren iç savaşa, bugün de olduğu gibi her işe burnunu sokan batılı ülkeler de kendi katkısını yapıyor. Ülkeye batı kültürünün ve teknolojisinin girmesi Shogun ile İmparator'u kültürel anlamda da karşı karşıya getiriyor. Bu ikilem oyunun tamamına hakim. Yalnız *Son Samuray* filminin aksine Shogun burada batılı silahları da kullanıyor. Zaten aksi takdirde oyunu dengelemek çok zor olurdu. Oyunun genel harita görünümü bana biraz *Civilization*'ı hatırlattı. Kepli askerler, modern şehirler, buhar gücüyle çalışan gemiler ilk bakışta oyunu biraz yadırgamanıza neden oluyor. Tamam, Napolyon dönemini falan gördük ama işin içerisine teknolojinin bu kadar girmesi ister istemez genel görünümü çok etkiliyor. Sanki eski dostum *Total War* emekli olup gitmiş de işlerin başına oğlu geçmiş gibi geldi bana. Garip de olsa ancak bu şekilde tarif edebiliyorum durumu.

Oyuna teknoloji dahil olunca hem birimler hem de savaşın şekli değişmiş durumda. Öncelikle ordularımız ve askerlerimiz dışında oyunun gidişatını etkileyen ajanlarımız var. Bunlar Foreign Veterans yani *Son Samuray* filminde Tom Cruise'un oynadığı rolde olduğu gibi tecrübeli yabancı subaylar, Ishin Ishi ve Geyşalar. Foreign Veterans ordunuzun tecrübesini artırıp savaşa girmeden önce rütbe almalarını sağlıyor. Ishın Ishi'ler topraklarınızda huzuru sağlıyor, Geyşalar ise bulundukları topraklarda hem ekonomiye katkıda bulunuyor hem de ordular üzerinde etkili oluyor. Haliyle size katkıda bulundukları konuların tamamında karşı tarafa köstek olabiliyorlar.

Köstek olmak demişken artık oyundaki donanmaların savaşa olan katkısından bahsetme zamanı



Böyle cepheye hakim bir yere konuşlandırılmış Gatling'leri yönetmek gerçekten keyifli oluyor. Aynı zamanda tüm savaş alanını da görebiliyorsunuz.

EN GÜZEL YERİ

Topun kontrolünü ilk defa elime alıp menzil ayarını tutturduktan sonra düşman birliğinin tam ortasına ilk mermiyi yapıştırdığım an benim için oyunun en güzel yeriydi. Özellikle tam beni yandan saran bir süvari birliğinin kalbine yolladığım üç mermiyle dönüp kaçmalarını izlemek ve böylelikle düşmanın belki de canımı en çok yakacak hamlesini kesmek çok keyif vericiydi. Tabii bunu yaparken yandaki birliklerin açtığı yaylım ateşi ve tüm o kargaşa seslerinin hoparlör sistemimden odamın duvarlarına çarpa çarpa yayılması da atmosferi olduğu gibi odama taşıdı.


Japonlar, Samuray kültürünü o kadar yüceltmişler ki kardeşin kardeşe katana çektiğini görmek bile beni üzüyor.

geldi. Eskiden yalnızca birimleri bir yerden bir yere taşımak ya da deniz egemenliği için kullandığımız gemileri artık düşman şehirlerinin ve ordularının üzerine salabiliyoruz. Yeter ki düşmanlar denize yakın olsun. Zaten Japonya bir ada ülkesi olduğundan donanmanın önemi daha da artıyor. Bunun üstüne buhar teknolojisi ve topçuluğun gelişmesini de eklersek donanmanın vurucu gücünün ne kadar arttığını tahmin edebilirsiniz. Bir şehri kuşattığınızda denizden de donanmayı dayamak şehrin ve onu koruyan ordunun otomatikman top ateşi altına alınması anlamına geliyor. Tabii ki şehirler de tamamen savunmasız değil. Sahile toplar yerleştirerek yakından geçen düşman gemilerine otomatik olarak saldırmalarını sağlayabiliyorsunuz.

Hazır top tüfek meselesine girmişken oyunun bir başka yeniliğinden bahsedeyim. Artık savaş alanında topların ve makineli tüfeklerin kontrolünü bizzat elinize alıp simülasyon-FPS benzeri bir şekilde yönetebiliyorsunuz. Haliyle tüm birimin değil, birimdeki tek bir topun ya da makinelinin kontrolünü alıyorsunuz. Bunu yaptığınızda bazen çok kritik anlarda kritik atışlarla savaşın kaderini değiştirebiliyorsunuz. Ama kendinizi fazla kaptırırsanız bu defa da bir general olarak savaşın genel gidişatını elden kaçırabiliyorsunuz.

O yüzden gözünüzün hep küçük haritada olması gerekiyor. Ayrıca bu kontrol öyle *Call of Duty*'deki gibi son derece keskin değil. Çok ince ayarlayıp çok dikkatli olmanız gerekiyor ama bir defa ayarı tutturursanız ve eliniz alışırsa düşmanın cidden canına okuyabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra FPS bakış açısıyla savaş alanına inip bizzat savaşa katılmak, askerlerinizin arasında ve onların gözünden tüm savaş alanını görmek gerçekten de çok hoş bir tecrübe.

Total War Shogun 2: FotS > Total War Shogun 2 > Napoleon Total War



TREN DEMEK HIZ DEMEK

Stratejik haritanın kaderini ciddi bir şekilde değiştiren bir başka etken ise tren yolları. Çünkü orduların harita üzerindeki hızını çok ciddi bir şekilde etkiliyor. Böylelikle birden fazla cephede başarıyla savaşabiliyorsunuz. Siz modernleştikçe halkınız mutsuz oluyor. O yüzden bir yandan modern binalar dikerken öte yandan da han gibi eski yapıları korumak zorunda kalabiliyorsunuz. Topların ve makineli tüfeklerin varlığı ve isabet oranları savaş alanlarındaki stratejiyi ciddi anlamda etkiliyor. Açık alanda sıkışık düzende saldırı tam anlamıyla intihar. Bunun yerine süvariyle yandan ve arkadan saldırılar yapmak, daha etkili menzilli birimler kullanmak ve çapraz ateşe almak, sürpriz saldırılar düzenlemek gibi taktikler öne çıkıyor. Donanmanın desteği stratejinizi eskisine göre çok fazla etkiliyor. Savunmada sayınız az olsa bile teknolojik üstünlük kendi farkını ettiriyor. Mesela kalenizi savunurken elinizde dört birim bile olsa on birimlik bir orduya karşı doğru taktikle tutunabiliyorsunuz. Düşmanı darboğaza çekip ateşinizi oraya odakladığınızda işleri bitiveriyor. Yapay zekâ nadiren de olsa saçmalayabiliyor. Örneğin tüm orduyla üstünüze çullanıp canınıza okuyacağına birimleri tek tek gönderip yavaş yavaş eriyebiliyor. Oyunun bug'ımsı özelliği olan yer şekillerine göre topları düzgün yerleştirememe hali burada da var. Yani düşmanın topçu birimi ısrarla önündeki minicik tepeciği hesaplayamayıp bana ateş etmeye çalışırken durmadan o tepeyi vurabiliyor ya da tepenin kendisine en yakın yerine ateş edip kendi kendini imha edebiliyor.

Total War Shogun 2- Fall of the Samurai çok iyi bir paket olmuş. Her ne kadar oyunun içine ilk defa bu kadar teknoloji girse de Creative Assembly bunu çok iyi yedirmeyi başarmış. İlk görüşte gözünüze bir hayli garip geliyor ama zamanla keyif almaya başlıyorsunuz. *Fall of the Samurai*, serinin bundan sonra daha modern zamanlara doğru ilerleyeceğinin bir göstergesi mi, böyle bir ihtimal serinin ömrünü uzatır mı bilemiyorum. Bunu da zaman gösterecek.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Yeni birimler, tren yolu
- ✔ Eski birimlerde stratejiyi derinden etkileyen değişiklikler
- ✔ Savaşa FPS bakış açısından girerek silahları kullanabilmek
- ✖ Zaman zaman ortaya çıkan bug'lar


Orduların durduklarında bir seyyar tabure açıp oturmaları çok komik. Sanki pikniğe gidiyorlar.

Bir Total War klasiği. Grafikler türün en çarpıcı sahnelerini sunuyor.

→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Creative Assembly → **Dağıtım:** Sega / Aral → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** 72TL → **Dijital İndirme:** Steam (30$) → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** www.totalwar.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Savaş alanlarında modernizme geçişi çok iyi yansıtan, iyi dengelenmiş bir paket.

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

EN GÜZEL YERİ

Dünya dışı canlılarla karşılaştığımız ve bu canlıların gelişmişlik seviyelerini değerlendirirken kendi ölçütlerimizi kullanmanın ne kadar mantıksız olduğunu anlatan kısımlara bayıldım. Ayrıca ilk karşılaştığımız dünya dışı canlının dilini öğrenmeye çalıştığımız kısım da kesinlikle çok iyiydi.

J.U.L.I.A.

Je Utilise Les Intelligence Artificielle

-ESER GÜVEN

***NEREYE KAÇMALI** yaklaşan fırtınadan?*
Nereye saklanmalı yaklaşan fırtınadan?
Haydi güzelim gidelim eve, ev de yok peki nereye?
Haydi güzelim gidelim eve, kafaları kuma gömmeye.

Ekip halinde bir uzay yolculuğunda görevlendirilmiş olsak, herhalde uyandığımızda başımıza gelebilecek en korkutucu şey gemide yapayalnız olduğumuzu görmek olurdu. 35 yaşındaki astrobiyolog Rachel Manners'ın başına gelen de tam olarak bu. Dünya dışı yaşamları araştırma görevindeki gemisine meteor çarpınca geminin kontrolünü elinde bulunduran yapay zeka J.U.L.I.A. tarafından uyandırılan Rachel koskoca gemide yalnız başına olduğunu öğrenir. J.U.L.I.A.'nın anlattığına göre mürettebatın geri kalanı onlarca yıl önce gemiden ayrılmıştır, ama J.U.L.I.A. "hafızasında kopukluklar" olduğu için başka ayrıntı verememektedir. Olup biteni öğrenmenin tek yolu önce gemiyi tamir etmek, sonra da geminin yörüngesinde bulunduğu güneş sistemindeki altı gezegeni gezerek ipuçları aramaktır.

WHERE ARE YOUR MANNERS, RACHEL MANNERS?

Oyunda tahmin edebileceğiniz gibi Rachel Manners rolündeyiz ve ilk işimiz gemiyi tamir etmek. Ufak bir eğitim şeklinde tasarlanan bu ilk kısım aslında bize oyunun ilerisi için de büyük bir ipucu veriyor: Şöyle ki oyun aslında irili ufaklı bulmacaların biraraya getirildiği ve araya "text adventure" kırıntılarının serpiştirildiği bir yapıya sahip. Gemide yapacağımız tamir ve geliştirme işlemleri için materyallere ihtiyacımız var, bu materyalleri toplamak için önce gezegenleri tarıyoruz, sonra da "hasat" işlemine başlıyoruz. Hasat dediğimiz kısma geçtiğimizde bize ilk söylenen şey imleci gezegen haritasında dolaştırmak ve bu sırada aşağıdaki tarama ekranını takip etmek. Aşağıdaki ekrandaki renkli dört çubuk, ekranın üst kısmındaki şekillerden biriyle aynı olduğunda materyali kazabiliyoruz. Dakika bir, gol bir diyerek "Oha bununla mı uğraşacağız daha ilk ekranda" diye kaba biçimde düşünürken basit bir şeyi gözden kaçırdığımı (ya da dikkatle dinlemediğimi) fark ediyorum. İmleç materyal yataklarından birinin yakınındayken yeşil renk alıyor ve bu rengin tonu materyale yaklaştıkça koyulaşıyor. Yani kazma işlemini, renkli çubukları hiç sallamayıp imleci etrafta dolaştırarak ve nerede yeşil olacağına bakarak gerçekleştirebiliyoruz. Bu örneği ayrıntılı açıklamamın sebebi bazı bulmacalardaki hatalı mantığa dikkat çekmek aslında. Bu fikrin akıllarına *Mass Effect*'teki gezegen taramaları sırasında geldiğine neredeyse eminim. Materyalleri topladıktan sonra "doğru materyali sürükle, bırak" tarzı yeni bir bulmacayla geminin tamirlerini gerçekleştiriyoruz. Oyun da asıl bu noktada başlıyor.

Gemiyi tamir ettikten sonra Mobot'u kullanmaya başlayabiliyoruz. Mobot uzaktan komutlarla yöne-

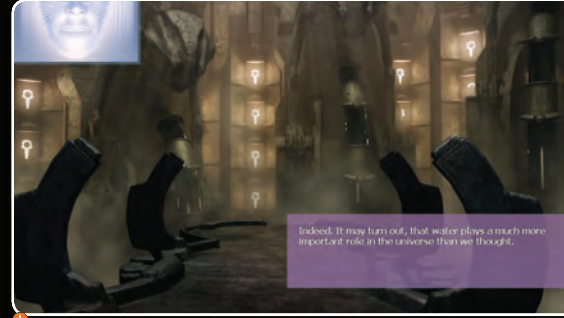
Gemini Rue > The Dig > J.U.L.I.A.







Dikkat edin, ham yapar sonra.



Su gerçekten tüm canlılar için çok önemli. Bol bol içelim, vücudumuzu koruyalım (toplumsal mesajı da verdik).

tebildiğimiz, gemiye sürekli olarak ses ve görüntü yayını yapan bir robot. Gezegenleri bu robot sayesinde geziyoruz, Rachel gemiden hiç ayrılmıyor. İlk olarak indiğimiz gezegen Salia 6'da ölümcül derecede radyasyon olduğunu öğrenmemiz ve buna rağmen mürettebatın bu gezegene iniş yapmış olması bizi tuhaf olayların beklediğinin bir habercisi. Gezegen keşfini "text adventure" tadında yapıyoruz. Üst tarafta bulunduğumuz yeri anlatan bir yazı, solda ufak bir resim, sağda ise yapabileceğimiz işlerin veya gidebileceğimiz yerlerin bir listesi bulunuyor ve tek yapabildiğimiz bunlara tıklamak. "Sola git Mobot", "şu kapıyı aç Mobot", "naber Mobot yaa, görüşemedik bir süredir" falan gibi komutları seçiyor ve müthiş bir çizgisellik içinde Mobot'un size anlattıklarını dinliyorsunuz. Buralarda takılma gibi bir ihtimal yok çünkü çoğunlukla seçebileceğiniz tek bir yön veya iş oluyor, gezegendeki işinizin bitmesi için de tüm seçenekleri tek tek yapmanız gerekiyor. Bunu kötü anlamda söylemiyorum, Mobot'u direkt olarak kontrol etmek yerine komutu söylemek ve ondan geribildirimi almak bana son derece mantıklı geldi. İlk gezegendeki işimiz bitince bu güneş sistemindeki altı gezegeni de dolaşabilir hale geliyoruz. Oyun bu noktadan sonra "gezegeni tara, materyalleri topla, gezegene in, bulmaca çöz, bir sonraki gezegene geç, öncekine geri dön" şeklinde ilerlemeye başlıyor.

BİLMECEĞ BİLDİRMECEĞ, DİL ÜSTÜNDE KAYDIRMACAĞ

Ben macera oyunlarında envanter bulmacaları kadar zekâ bulmacalarını da severim. Zekâ bulmacalarında çoğunlukla kullanılan bazı standartlar vardır: Parçalanmış resimleri birleştirme, kare kaydırarak resim tamamlama gibi. Bir de kuralları oyun tarafından belirlenen yeni bulmacalar vardır ki (örneğin *Dracula: Origin* bunun en iyi örneklerindendi) en çok keyfi bunlardan alırım. J.U.L.I.A. bu bakımdan oldukça cömert davranıyor ve karşımıza çeşit çeşit bulmaca çıkarıyor. Bulmaca ekranına geçtiğinizde "?" ikonuna tıklayarak genel bilgi alabiliyorsunuz, bazılarında ek olarak kağıda not almanız da gerekebiliyor. Yalnız bazı bulmacalarda baştan başlama seçeneği olmaması çok fena olmuş, bu durumda bulmacayı çok karıştırdığınızı düşünüyorsanız yapabileceğiniz tek şey önceki kaydı yüklemek oluyor. Oyundaki bir matematik bulmacasında (havadaki elementlerin dağılımlıyla ilgili olan) isterseniz yardım alabiliyorsunuz ama bu defa da ipucu falan değil, doğrudan cevabı veriyor. Yine benzer biçimde sonlarda saç baş yolduracak kadar gereksiz bir beceri kısmı var, neyse ki üç kez başarısız olduğunuzda oyun size bu bulmacayı pas geçme imkanı veriyor. E madem hikâyeyi anlatmaya devam etmek istiyorsunuz, ne diye o bulmacayı koydunuz ki oraya gereksiz gereksiz? Bir de oyunun en sonuna geldiğinizde "az sonra ciddi bir karar vermek zorunda kalacaksınız, o yüzden hadi kaydedelim oyunu" mesajı geliyor. Siz de paşa paşa kaydedip önce bir seçeneği seçiyor, sonra da oyunu yükleyip diğer seçeneği deniyorsunuz. E ama böyle yaptığınızda karar verme işini bize bırakmış olmuyorsunuz ki? Tek yaptığınız oyunun iki sonunu da izlememizi sağlamak, ama bunu bu şekilde yapıyor olmanız rahatsız edici.

Tüm bunları bir araya topladığımda oyunun temel derdinin bu bilimkurgu hikâyesini anlatmak olduğunu görebiliyorum. Oyunun yapımcısı Cardboard Box Entertainment, Jan Kavan ve Lukas Medek isminde iki geliştiriciden ibaret. Yani tüm bu oyun iki kişinin başının altından çıkmış, oyun da Jan Kavan'ın "Bir Makinenin Hayatı" isimli hikâyesi üzerine kurulmuş. Anlatılan hikâye ise bence gerçekten çok sağlam; içinde barındırdığı ahlaki ikilemler, ortalara doğru yaşattığı sürpriz ve verdiği "olabilirlik" hissi son derece güzel. Grafikleri özellikle çok beğendim, tüm çizimleri tek bir kişinin bu kadar başarılı biçimde yapmış olması hayranlık uyandırıcı. Karşılaştığınız dünya dışı canlıların tasarımları çok iyi, "koca göz, koca kafa, iki ayak, iki el" standardının dışına çıkılmasını seven biriyim zaten. Rachel'ın seslendirmesi hariç oyundaki tüm ses efektleri, müzikler ve seslendirmeler oldukça iyi. Rachel'da ise fena çuvallamışlar. Seslendiren kızımız kızgınlık, şaşkınlık, korku gibi uç duyguları vermeyi kesinlikle başaramamış, hangisini denese sonuç komik olmuş. Mobot'un TextAloud programına okutulan diyalogları bile Rachel'dan daha iyi, o kadar diyeyim size. Ama işte hikâyenin hatrına buna da katlandık.

ASIL SÜRPRİZİ SONA SAKLADIK

Gelelim oyunun en büyük sürprizine. Oyunu bitirdiğimde bu iki güzel insandan hangisi nelerle uğraşmış görmek için Credits ekranını seyretmeye başladım. Ses kısık olduğu için ilk başta tam ayırdına varamadım ama şarkıda tanıdık gelen bir şeyler vardı. Sesi açmamla hoparlörden yazının girişindeki sözlerin yayılması bir oldu. Credits kısmında çalan enfes parça Martin Alaçam'ın kurduğu Metamorphosis grubunun Piknik isimli şarkısı (Jan Kavan grupta çello çalıyor, on parmakta on marifet diye buna denir). Bu bahaneyle http://martinalacam.info adresine de bir göz atabilirsiniz.

J.U.L.I.A. en fazla 5-6 saatte bitirebileceğiniz, oynarken kimi yerlerde sizi deli etse de bitirdiğinizde ağzınızda hoş bir tat bırakan, anlatımın son derece ön planda olduğu, standart dışı bir macera oyunu. Bilimkurgu seven, bolca yazı okumaktan üşenmeyenlerdenseniz denemekten bir zarar gelmez. Ben denedim, zarar gelmedi..

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Başarılı hikâye ✔ Dünya dışı canlıların tasarımları ✔ Kapanış jeneriğindeki müzik ✖ Rachel'ın seslendirmesi ✖ Bazı bulmacaları sıfırlama imkânı olmaması ✖ Yine bazı bulmacaların gereksizliği ✖ Bazı bulmacaların... Neyse yok bir şey.



→ **Tür:** Maceramsı → **Geliştiren:** Cardboard Box → **Yayıncı:** Lace Mamba Global → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** 15£ → **Dijital İndirme:** Adventure Shop
→ **Yaş Sınırı:** - → **Dahası İçin:** http://www.juliathegame.com/

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Alıştığımız macera oyunlarına benzemeyen, değişik bir deneyim

7,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

KRALIN MÂKUS TALİHİ -BURAK AKMENEK

KING ARTHUR II

Neocore imzalı *King Arthur*'u, yani birinci oyunu gayet severek oynamıştım. Gerçi savaşta kritik yerleri ele geçirme gerekliliği beni biraz sinir etmişti ama gene de oynamıştım. Hikâyenin işlenişi, kışları sefere çıkamamak, göz alıcı grafikler falan derken uzunca bir süre oyunun başından ayrılamamıştım. Alışması ve sevmesi zor ama belli bir kalitenin üstüne çıkabilen bir oyundu.

ARTHUR GİTSİN, WILLIAM SEN GEL

Her krallıkta olduğu gibi burada da hikâye babadan oğula geçiyor ve Arthur'un oğlu William'la devam ediyor. Gerçi William'ı kim tanıyor bilemiyorum ama burada bizzat temsil ediyoruz kendisini. Arthur yataklara düşünce onu iyileştirmek ve Fomorian saldırılarına göğüs germek bize düşüyor. King Arthur II aslında ne kadar strateji, ne kadar RYO tartışılır. Sonuçta haliyle strateji ağırlık kazanıyor ama oraya gelene kadar ağır bir RYO kısmında geçiyorsunuz. Bunu şöyle anlatayım: Oyunun taa en başında bir görev alıp ordunuzla birlikte yola düşüyorsunuz. Fikir süper: Kahraman ordusuyla beraber savaşa çıkar, gerçek bir komutan olarak savaşa o da katılır, harika! Tıngır mıngır (ya da zırhların çıkardığı seslerle, şakır şukur) yola çıktığınız andan hedefinize varana kadar başınıza bir sürü iş gelebiliyor ve yolculuğunuz buralarda verdiğiniz kararlara göre yön değiştiriyor. Mesela bir yol ayrımına geldiğinizde ormanla ana yol arasında tercihinizi ormandan yana kullanırsanız hedefe daha ağır gidiyorsunuz. Ama yol derseniz, bu defa da pusuya düşebiliyorsunuz. Hedefe varınca iş yine kararlarınıza kalıyor. Görev gereği karşı tarafla konuşacak mısınız yoksa kafa göz dalacak mısınız? Konuşurken seçtiğiniz yola göre önünüze çözümler sunulabiliyor. Buralarda sonuç, eğer görevin sonunda savaş gösteriliyorsa, kaçınılmaz olarak kılıcın ucunda bitiyor. Ama sonu ne kadar belli olursa olsun her seferinde bir yol seçmeniz gerekiyor. Yani orduyu alıp hemen savaşa girmek yerine biraz rol yapıyorsunuz. Bu rol yapma ekranları gerçekten de enfes el çizimleri ve çok başarılı bir seslendirmeyle süslenmiş. Belki de oyunun tam puan alacak en güzel yeri burası. Biraz sesli kitap gibi geçse de üzerindeki emeğe değmiş.

BEN OLSAM

Şu oyunun yapım ekibi gelip bana sorsa, "önce yapay zekâyı adam gibi yap ve daha çok birim ekle evlat" derdim. Grafikler öylesine başarılı ve seyirlik ki, şu ikisini de halletseler muhteşem olurmuş. Ayrıca rol yapma kısımlarında durağan resimler yerine animasyon kullanırdım. Bir de madem kışın ordu kıpırdayamıyor, kışın da yapılabilecek aksiyonlu minik oyunlar eklerdim.



Oyunun RYO öğeleri gayet iyi ve özellikle seslendirmelere özen gösterilmiş.

Ne İyi Ne Kötü?

✔ Göz alıcı grafikler ✔ Sağlam seslendirme ✔ RYO kısımları
✖ Kolay savaşlar ✖ Tekdüze oynanış





Tek sorun, tam bir RYO hissi vermemesi. Çünkü yukarıda da dediğim gibi, bu sürecin sonunda asıl konuşanın kılıçlar olacağını biliyorsunuz.

Oyun serbest bırakıyor olsa da bana görevleri takip etmek daha çekici geldi. Ana senaryoyu izlemenin ödülü de bol oluyor. Askerleriniz, liderleriniz ve siz daha çabuk seviye atlıyorsunuz. Ayrıca görevler sırasında yaptığınız seçimler sizi tıpkı eski oyunda olduğu gibi bir skalada ilerletiyor. Dörde ayrılmış bu skala, yaptığınız hareketlere ve seçimlere göre sizi ödüllendiriyor. Rightful (Adil), Tyrant (Tiran, diktatör), Christian (Hıristiyan), Old Faith (Kadim Din, Druid'lerin inancı) ödülleri birimlerinizin avantajlarını da belirliyor. Mesela Rightful veya Old Faith'e yönelik davranışlarda bulunursanız Fomorian'lara karşı avantajlar kazanıp Seelie Court birimlerine ulaşabiliyorsunuz.

Zaman geçtikçe ordunuza yeni ve efsanede adı geçen karakerler de katılıyor. Bunlar da seviye atlıyor ve savaşlarda oldukça işe yarıyorlar. Hem ana karakterinizi hem de bunları, bulduğunuz farklı eşyalarla donatabiliyor ve böylece savaşta nasıl kullanacağınızı da belirleyebiliyorsunuz. Mesela bir kalkan William'a +500 HP verirken bir balta savaşta düşmanlarınıza +100 zarar verebiliyor ama ikisini birden elinizde tutamıyorsunuz. Şu durumda kalkanı alırsanız William'ı savaşta birliğiyle beraber en öne sürüp düşman saldırılarını göğüsleyecek şekilde kullanabilir ya da tam tersine düşmanın yanından veya arkasında gönderip şok saldırılar yapabilirsiniz. Aynı şekilde birlikleriniz seviye atladığında, özelliklerine puan dağıtırken onları nerede nasıl kullanacağınızı önceden hesaplayıp o yönlerini kuvvetlendirebilirsiniz. Mesela ben ağır zırhlıların zırhlarına ve sağlıklarına daha da yüklenirken okçularda zarar vermeyi önde tutuyorum. Gerçi oyun ilerledikçe yeni birimler açıldığından eskilerin çok değeri kalmıyor ama olsun.

SIKICI SAVAŞLAR

Savaşlar sıkıcı çünkü pek az oyunun başardığı (Canım *Total War*, bir tanesin sen) yapay zekâ geliştirme konusunda King Arthur II çuvallamış durumda. Önceki oyunlarda olduğu gibi burada da savaş alanlarında orduya bonus, büyüler vs veren yerleri ele geçirmek var ama düşman ordusu her savaşta aynı taktiği öyle çok uyguluyor ki size kalan zorlu bir düşmanla başa çıkmaya çalışmaktan çok düşmanı hangi taktikle yenmeye karar vermek oluyor. Ya benim sık sık yaptığım gibi bir tek orduya yüklenip onu tutarken okçularla indireceksiniz ya da stratejik yerleri ele geçirip düşmanın oradan aldığı bonusları kesecek ve hepsini toplayıp üstünlük sağlayacaksınız. Burada yapay zekâ savaşa tutuştuktan sonra atlılarla stratejik alanları almak savaşın sonunu daha çabuk getiriyor. Tabii ki elinizdeki büyüleri doldukça, zaman geçirmeden kullanmanız da gerek. Böylece oyunun son savaşları biraz zorlu olsa da genelinde karşınıza kim çıkarsa çıksın çatır çatır alıyorsunuz.

Yapay zekâ nadiren de olsa savaştan bir birlik koparıp ona en çok zararı veren okçulara yüklenmeye çalışabiliyor. Ama siz akıllı bir stratejiyle bunların yanına her zaman bir koruma birliği bırakacağınızdan problem yok. Okçular eski oyunda da olduğu gibi korkunç zarar veren birlikler. Buna karşı ağır ilerleyen birlikler güneş altındaki dondurma gibi eriyip gidiyorlar. Okçulara ulaşabilenler ise zaten elinizdeki hafif birliklerle bile kısa sürede yok edilebiliyor. Savaşın en kritik hamlesi okçuları doğru yere yerleştirmek ve bunları korumak. Üstelik düşman savunmada kalmayıp her seferinde üstünüze geldiğinden eritmesi daha da kolay oluyor. Ordunuzda hem kendiniz hem de liderleriniz karşı tarafın liderlerine odaklandığında onları kısa sürede yok edebiliyor. Moral savaşta birliklerinizin üzerinde bir etmen ama morali bozulup kaçan birlik sayısı eski oyuna göre epey az.

BİRAZ DA SAVAŞMAYALIM

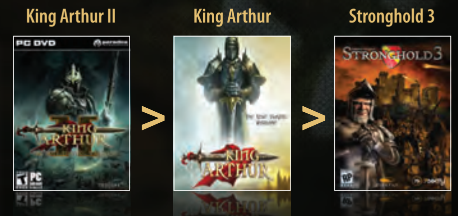
Krallığınızda tabii ki savaş dışında yapabileceğiniz şeyler de var. Şehirler ve kasabalara geliştirmeler yapabilir, araştırmaya puan yatırabilir ve özellikle kış aylarında ordunuz dinlenirken, ihmal ettiğiniz her şeyi yatırım yaparak toparlayabilirsiniz. Oyunun zorluk seviyeleri arasında başlangıç parası ve HP'si daha yüksek düşmanlar dışında pek bir fark göremedim. Tüm oyun tekdüze bir biçimde ilerliyor ve kışları resmen duruyor. Oyunun göz alıcı el çizimi grafikleri ve hikâye anlatımı da olmasa ağzınızda pek bir tat bırakmadan geçip gidiyor. Bence gaza getiren ve kesinlikle havaya sokan müziklerine de laf söylenemez. Yani oyunun paketlemesi gayet güzel yapılmış. Ama önceki oyundan dağlar kadar farkı yok ama buna da çılgın gibi ek paket çıkacağına eminim.

Kral Arthur'u sevenler, eminim William'la da gayet iyi anlaşacaktır. Ben de beğendim oyunu ama öncülünün koyduğu çıtayı yukarıya taşıyan bir yapım olduğunu söyleyemem. Neocore gayrete gelip yeni bir şeyler eklemezse serinin daha ileriye gideceğini sanmıyorum. Arthur'dan sonra belki başka bir kahraman ya da fantastik bir konu oyuna nefes getirebilir. Yoksa King Arthur III'ü de sadece aynı kitle oynayacak. Eğer oyunu kutulu alırsanız yamalamayı sakın unutmayın. Böylece birçok bugdan kurtulabilirsiniz.



→ **Tür:** Strateji → **Yapım:** Neocore Games → **Dağıtım:** Paradox Interactive → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** -
→ **Dijital İndirme:** Steam (40$) → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** www.kingarthurthewargame.com/2

King Arthur II > King Arthur > Stronghold 3



Son Karar

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★☆

Strateji kısmı da görsel kalitesini yakalasa, oyunla birlikte tatile çıkardım.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



ÖFKEYLE KALKAN HER ZAMAN ZARARLA OTURMUYOR!

-VOLKAN TURAN

OYUN DÜNYASINA YENİ BİR İSİM çok nadir giriyor artık. Bu alan neredeyse tamamen bağımsızlara bırakılmış durumda. AAA yapımlar açısında durum vahim. Ya bir film, ya bir devam oyunu, ya eski bir oyuna çekidüzen verme, ya bir çizgi roman/kitap uyarlaması... Şöyle sıfırdan bir oyun, hem de devamı gelebilecek bir oyun çıkınca genelde tüm şüpheli bakışlar üzerine çevrilir. Garibana derhal "sıradan oyun" muamelesi çekilir, en olmayacak taraflarına burun kıvrılır. "*Benden bahsetmiyor*" demeyin, bunu hepimiz yapıyoruz. Asura's Wrath de öyle olmadı mı? *Naruto* oyunlarından tanıdığımız CyberConnect2'in geliştirdiği bu bol gürültülü oyun Capcom'un şefkatli kollarından çıktı ve tam tepemize düştü. Başta yarattığı patırtıya gıcık olduk ama çok da direnemedik. Çaresizce bu absürd aksiyona ortak çıktık!

6 KOLUM, BİR DE KIRILMAZ KAFAM VAR

Asura aslen yarı Tanrı bir koruyucu. Oyunun geçtiği zaman dilimini sorarsanız; ne günümüzde ne de antik bir çağda geçiyor. Budizm inancından pek çok iz taşıyan bir evrende, iki düşman imparatorluğun en basit koruyucusu olarak ailesiyle mutlu mesut yaşıyor Asura. Fakat hikâye hızla sarpa sarıyor ve kahramanımız bir anda kızı Mithra'yı kaçırılmış, kendisini de imparatorluğa ihanetten ölüm fermanı verilmiş bir suçlu olarak buluyor. Tabii ki ortada bir iftira var ama Asura hem bu iftirayı kaldıramıyor hem de kızını kaçıran her kimse, onu bir güzel pataklamaya ant içiyor. Lakin Asura'nın öfkesi ve gücü *Seven Deities* grubundakilere meydan okumasına yetecek kadar coşmuş değil henüz. Bu yüzden pişmiş tavuğun başına gelmeyenler Asura'nın başına geliyor. Yine de 12.000 yıl sonra Asura intikam için geri dönmeyi başarıyor ve artık öfkesi... Nasıl desem... Dağlara taşlara yani! Yok böyle bir şey! Hocasından tutun imparatora, Samanyolu'nun en büyük silahına, yenilmesi imkansız denilen düşmanlara yetip de artacak bir gazap bu.


Böğrümde bir ağrı var, hayırdır inşallah!

"Diklenmek". Evet, en doğru fiil bu olacak Asura için. Bileğinin gücüne o kadar çok güveniyor ki egosu her kaybedişte biraz daha yabanileşiyor ve Asura'ya muazzam bir güç, muazzam bir öfke veriyor. Oyunda burst (R2) ile geçilen bu mod, aslında bir sinematiği başlatan ve az sonra kopacak olan kıyametin habercisi. Dünyaya parmak ucunu sokup böcek gibi Asura'yı ezen Gongen Wyzen'i başka nasıl yeneceksin zaten? İşte bu noktada devreye "absürdlük" dahil oluyor. Bana göre doğru ellerde "abartı" bir sanattır. Çok etkilidir. İlk *Matrix*'te Neo kurşunlardan kaçarken nasıl ki bilinen fizik kurallarını birkaç saniyeliğine yok etmiş, bizi afallatmıştı; *Asura's Wrath*'te (*AW*) bunu her beş dakikada bir yaşıyorsunuz. Asura neredeyse her dövüştü ölümüne dayak yiyor ve nasıl oluyorsa hepsinden sağ çıkıyor, hatta yetmiyor, öfkesi sayesinde galip çıkıyor. Seven Deities'teki her bir yarı Tanrı, normalde böcek muamelesi yaptıkları Asura'dan korkar hale geliyor.

> **EN GÜZEL YERİ**
>
> Hayır, parmak altında ezildiğimiz sahneyi söylemeyeceğim. Bence en güzel sahne ustamız Augus ile dövüştüğümüz sahne. Kılıcıyla dünyayı şiş kebap yapan, burnu havada bir hocayla kapışmanın fikri bile muazzamken bir de gerçeğini yaşayınca, of!

Bu paldır küldür hikâyenin içinde kendi çıkarları için masumları katleden Tanrı görevlileri, onların yaverleri, iftiracılar, yalakalar, arkadaşını sırtından bıçaklayanlar, küçük hesap peşinde büyük günahlara ortak olanlar gibi aslında günümüze lego parçaları gibi cuk oturan altmetinler de var. Ama elbette büyük sözler söylemek üzere tasarlanmış bir eleştiri oyunu değil *AW*. Yine de Asura, devri hiç geçmeyen bu tip ikiyüzlülere bir tokat gibi insin diye özel tasarlanmış bir karakter. "Tokat" derken de ciddiydim, iki kelam etmek için ağzını açtığında dilerseniz karşı tarafın sözünü yarıda kesip sille tokat dalıyorsunuz -ki gülmemek çok zor.

BAŞIMIZA BUDDHA MI... SUSTUM!

Asura's Wrath'in *God of War*'a, Asura'nın da Kratos'a benzediği bir gerçek. Hatta *Buddha of War* desek yeridir, ama bu benzerlik de bir yere kadar. Asura'nın Kratos'tan çok keskince ayrılan çizgileri var. Örneğin masumlar konusunda Asura adeta bir sevgi kelebeği. Kendisi tip olarak da *Street Fighter*'dan Akuma'ya benziyor, aslında dövüş stili de çok farklı sayılmaz. Genel üslubu da Naruto'ya yakın diyebiliriz. Ama tüm bu benzerlikler oyunu "arak" yapmıyor. Daha önce tanık

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Buddha ve bilimkurgu konsepti ✔ Öfke soslu ara sahneler
- ✔ Abartılı anlatım tarzı ✔ Müzikleri ✖ Uzun yükleme süreleri
- ✖ Aksiyon eksikliği ✖ Sığ oynanış

"İnanış" kavramından bilimkurguya kadar pek çok yol var Asura's Wrath'te. Uzay boşluğunda uzay gemilerini pattığımız bölümler pek bir ilginç.

Pislikten bakın dünya içinde neler yaşıyor, utanın utanın!



olmadığımız bir zaman diliminde, yepyeni bir karakterle, çok değişik düşmanlarla ve aksiyon sahneleriyle tanıştırıyor bizi CyberConnect2.

Tamam, cicim satırları bitti. Oyuna ilk eksisini aksiyondan vereceğim. Gamescom 2011'de bizzat yapımcılara "Hep sinematik, hep doğru zamanda doğru tuşa basma oyunu mu bu?" diye sormuş ve "Hayır tabii ki, bölümler arası da çok zengin, neler neler oho" şeklinde bir cevap almıştım ama görüyorum ki koca bir sallama çay imiş kendisi. Boss dövüşlerini saymazsak o kadar az dövüşüyoruz ki parmaklarımız sıkılıyor. Yani bir seviye sistemi, güç sistemi, yetenek ağacını bıraktım, 10 dakika istediğim gibi dövüşme şansı bile yok! Yok. Dövüşlerin asıl amacı burst gücümüzü doldurmak ve bunu yapıp o bölümü temizlemek, arkasından bir demo, arkasından da bir boss dövüşü. Bossların da yüzde 30'u dövüş, gerisi zamanında tuşa basma oyunu. Oyunun sonlarına doğru bu oran tersine dönse de, kesinlikle yetersiz. Doğru zamanda tuşa basma kısımlarıysa oynayanı zorlamanın yanında bile geçmiyor. Giderek ufalan çember tam tuşa geldiğinde basarsanız Excellent ödülünü alıyorsunuz, azıcık şaşarsanız Good. Budur! Bunun mükafatıysa oyun içinde değil, sonunda size verilen genel nota yansıyor. Tuşlara yanlış basarsanız dayak yiyorsunuz ama asıl sahne hiç değişmiyor. Eğer bu mesele biraz daha ince işlenseydi, tuşlara yanlış basmanın farklı sonuçları olabilseydi *AW* efsane olurdu ama şu haliyle pahalı bir Flash oyunu andırıyor.

Unreal Engine 3 kullanan oyun, aksiyondaki ve hikâyesindeki açıkları geri kalan özellikleriyle örtmeyi başarıyor nazarımda. *Street Fighter IV*'teki kalın hatları, pastel tonları alın, biraz daha detaylandırıp anime tarzına yaklaştırın, işte *AW*'nin görsel üslubu karşınızda. Karakter modellemeleri bu yüzden biraz küt gözüküyor ama bu da ayrı bir tat katmış oyuna, hakkını yemeyelim. Görselliği geçersem, beni en çok müzikler şaşırttı çünkü resmen "otur dinle" tarzında yaylılara sahip. Buram buram Tibet kokuyor. Onca öfkenin üstüne tam meditasyon moduna sokuyor insanı. Seslerdeyse özel bir numara yok, ama seslendirmeler başarılı. Her ne kadar Asura deli danalar gibi durmadan bağırsa da geriye kalan karakterlerin seslendirmeleri oyuna can katmış.

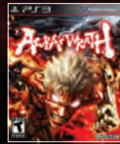
Ben size en sevdiğim kısmı anlatayım en iyisi... Asura'nın bölüm mantığı çok ilginç, oyun oynuyormuşsunuz değil de kısa anime bölümleri izliyormuşsunuz gibi hissettiriyor. Her bir bölüme başlamadan önce oradaki hikâyeyi kısaca özetleyen görüntüler izliyor ve sık sık geri

God of War 3



>

Asura's Wrath



>

NeverDead



24 AYAR NASİHAT

Ben ettim siz etmeyin! Size tavsiyem oyunu bitirmeden önce en az beş bölümde S Rank'i alın. Hatta bunu ilk bölümlerde yapmaya bakın çünkü giderek zorlaşıyor bu S olayı. Böylece oyunu hem hızlı oynayacak, hem sıkı dövüşecek, hem de zamanlama oyunlarında Excellent yapacaksınız. Bu da oyunun asıl sonunu görmenizi sağlayacak!

dönüşler yaşayarak konuları pekiştiriyorsunuz. Bölümün ortasındaysa çaaaat, "REKLAMLAAR" der gibi sahne bölünüyor, bir soluklanıyorsunuz ve akabinde bölüm devam ediyor. Tamamen bittikten sonra da özel bir artwork çıkıyor karşınıza. Bu bazen konuyu devam ettiriyor, bazen başka bir konuya girmenize neden oluyor ama mutlaka hikâyeye bir katkı sağlıyor. Her bölümün başında yapımcılar, geliştiriciler, seslendirmeler vs. yazması ne güzel derken, üç ana bölümden sonra oyunun "bitmiş gibi" yapması da ayrıca dumur ederek hayranlığımı kazandı. Kabul ediyorum, oldukça deneysel bir girişim ama alıştığımız çizgisel hikâye anlatımını kırmaya cüret ettiği için tebrik etmek lazım.

BANA BAĞIRMA DEDİM SANA!

Oyun tarihinin en ilginç, en absürd ve en kafa şişiren oyunları arasına giriyor *Asura's Wrath*. Kesinlikle tek atımlık bir oyun değil, indirilebilir içerik ve devam oyunları açısından da yolu çok açık. Ne bu oyun bir *Devil May Cry*, ne de Asura bir Dante olur ama şu aşamada direkten dönen bir top olarak gönlümde yerini aldı. En başta da dedim ya, ilk seferde olabilir böyle şeyler, bir sonraki pozisyonda gol olacağını umut ediyoruz (futbola da bağladığıma göre dağılabiliriz).



Yemeye biraz daha devam etseydim bu kadar büyürdüm ben de, marifet mi yani!

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** CyberConnect2 → **Dağıtım:** Capcom
→ **Kutulu Fiyatı:** 160TL → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** www.facebook.com/asuraswrath

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Çizgilerin dışına çıkan bir aksiyon oyunu arayanlara birebir, ama büyük umutlarla gelmeyin!

8,0

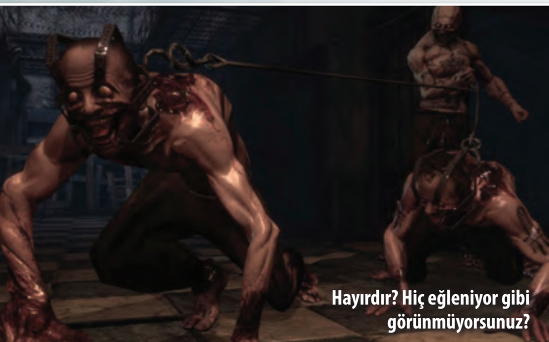
Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

SILENT HILL DOWNPOUR

GÖZYAŞLARIMLA BİRLİKTE SÜZÜLDÜ HAYALLERİM…

-FURKAN FARUK AKINCI

SILENT HILL ESKİ GÜNLERİN anılarını saklar içinde ve "oyun dünyasının en tanıdık lanetli kasabası" unvanını gururla taşır tabelasında. O eski günler… Anlatılır gibi değil, yaşamak lazım aslında. Harry Mason ile ilk tanışmamız, ardından James Sunderland'in ölü eşinden gelen mektup ve "korku oyunu" denince hiçbir şeyin bir daha asla eskisi gibi olmaması. Her bir hikâyenin ardından gelen o müthiş heyecan duygusu. Nasıl da sabırsızca beklerdik her yeni *Silent Hill* oyununun çıkmasını ve nasıl da büyük bir heyecan yaratırdı o oyuna kavuşmak... Ne olduysa *Silent Hill 3* ve *4* arasında oldu. Serinin bu denli sevilmesini sağlayan Team Silent, Konami'nin isteğiyle serinin üçüncü ve dördüncü oyunlarını hemen hemen aynı zamanlarda tasarlamaya başladı. Team Silent'ın amacı dördüncü oyunda serinin kabuğunu kırması ve farklı bir yön çizmesiydi. Fakat olmadı… *Silent Hill: The Room*, hikâye ve kurgu olarak diğer oyunlardan farklıydı evet; ancak seri için ciddi bir geri adım oldu. Ardından Konami takımı dağıttı ve markayı belki de çoğumuzun adını ilk kez duyduğu firmalara verdi. Climax (*Silent Hill: Origins*, *Silent Hill: Shattered Memories*) ve Double Helix (*Silent Hill: Homecoming*) facialarından sonra markanın teslim edildiği Vatra Games, çok şey vaat etti bize ancak görünen o ki lanetli kasabamız kimlik arayışını halen noktalayamamış.



Hayırdır? Hiç eğleniyor gibi görünmüyorsunuz?

YAĞMURA KULAK VER

Silent Hill bana her zaman iyi bir hikâye dinleyeceğim sözünü verdi. Ve o hikâye hep çözülmesi zaman alan metaforlarla, müzikle, iyi örülmüş diyaloglarla anlatıldı. *Silent Hill*'i olduğu şey haline getiren, ilginç karakterler ve bu karakterlerin uzun ve karmaşık desenlerle anlatılan kendilerini keşif süreçleriydi. Team Silent, hiçbir zaman oyunun hareket tarafını parlatmadı. Oyun hiçbir zaman açık uçlu olmamıştı fakat kasaba yine de geniş bir hareket alanı sağlıyordu. Bu geniş alan içine hayatta kalma unsurlarını dengeli bir şekilde yediren Team Silent, ön plana hikâye parçalarını yerleştirmeyi oldukça iyi beceriyordu. Bugün *Silent Hill* oyunlarında aksiyonun bu kadar ön plana çıkmasının sebebinin, (daha fazla satma kaygısı dışında) hikâyesini eskisi kadar etkileyici cümlelerle anlatamaması olduğunu düşünüyorum. Fakat Vatra Games'in *Silent Hill*'i olan *Downpour*, bazen eski yöntemlerle yakalamayı başardı beni. Hem de yeni yöntemler kullanarak.

Oyun bir *Silent Hill* için fazlasıyla "net" bir şekilde başlıyor. Murphy Pendleton, Ryall State Hapishanesi'nde, bir polis aracını çalmaktan dolayı birkaç yıl hapse mahkûm edilmiştir. Nedeni belirsiz bir şekilde intikam peşinde olan Murphy, hapishanenin görevlilerinden George Sewell ile bir anlaşma yapar. Sewell, Murphy'ye peşinde olduğu Patrick Napier'yi verecektir. Napier'yi, Sewell'ın yardımıyla duşta kıstıran Murphy onu hunharca öldürür ve koğuşuna döner. Bir süre sonra Ryall'da çıkan bir isyanın ardından Murphy ve bazı hükümlüler maksimum güvenlikli Wayside Hapishanesi'ne nakledilmek üzerine yola çıkarlar. Fakat otobüsleri yolda kaza yapar ve Murphy kendini ürkütücü bir ormanda bulur. Çok geçmeden de Silent Hill'e geri dönüşü olmayan bir giriş yapar…

EN GÜZEL YERİ

İflah olmaz bir Silent Hill hayranıysanız eğer… O otobüs devrildiğinde, ormanın kuytu bir köşesinde yapayalnız kaldığınızda, zorlukla yolunuzu bulup Silent Hill tabelasını gördüğünüzde "işte" diyorsunuz, "yeniden buradayım". Eğer benim gibi 13 yıldır Silent Hill içinde yolunuzu bulmaya çalışanlardansanız, mutlaka tanıdık birkaç hatıra sizi tekrar ziyaret edecektir. Ve bir Silent Hill oyunu ne kadar çamurla kaplı olursa olsun, bir ümit yağmur suyunun onu yıkamasını bekleyeceksiniz. Eninde ya da sonunda…

Downpour'un girişi hiç de fena değil. Ama oyunun bütününde olduğu gibi *Silent Hill*'in genel karakterinden uzak ve fazlaca batılı. Tüm bunların, oyunun kabuğunu değiştirme çabası için olduğu çok belli. Konami'nin oyunu Japon geliştiricilerden uzak tutmasının sebeplerinden biri de bu olsa gerek. Fakat yine de… Yine de ormanın içinde tek başınıza, yapayalnız kaldığınızda; daha nereye gideceğinizi bile bilmeden Silent Hill tabelasını gördüğünüzde özlediğinizi anlıyorsunuz. En azından bende böyle oldu.

Oyun -maalesef yine- aksiyona gereğinden fazla ağırlık vermiş. Bunu hemen anlıyorsunuz. Murphy aynı anda sadece bir yakın dövüş silahı ve bir de ateşli silah kullanabiliyor. Olmuş mu? Kesinlikle hayır. Yakın dövüş zaten son derece sıkıcı ve ezbere oynanıyor. İki defa vur, ardından blokla; sonra tekrar vur ve ardından yine blok koy. Bu kadar… Kullandığınız silahlar da bir süre sonra eskiyip

NE İYİ NE KÖTÜ?

- Sandbox aromalı oyun yapısı ve yan görevler
- Eski oyunların grafik tarzını yakalamış
- Hikâyesi sürüklemeyi başarıyor
- Dövüş sistemi berbat
- Yaratık tasarımları
- Sesler atmosferi zayıflatmış
- Oyun anlamsızca yavaşlıyor

Oyunda sizi amansızca kovalayan bir varlık var. Kaçış sahneleri de oldukça başarılı.

Murphy'nin iç dünyası oldukça karanlık.





kırılıyor. Yenisini bulana kadar düşmanlarınıza yumrukla da girişebilirsiniz ama kaçsanız çok daha iyi. Bu şekilde hasar vermeniz neredeyse imkânsız ve dahası yaratıkların saldırılarını elinizde bir silah olmadan bloklayamıyorsunuz. Kısacası, elinizde bir silah yoksa ya kaçın ya da düşmanlar ortalıktan kaybolana kadar bir yerlerde saklanın. Ateşli silahlar oldukça etkili ancak cephane son derece kısıtlı. Bosslara saklarsanız, rahat edersiniz.

YAĞMURLAR YAĞSIN YÜZÜME

Tamam, Konami Vatra Games'e "Batılı oyuncuların ilgisini çekebilecek bir oyun yap" demiş. Buraya kadar olan tasarım tercihlerinin bahanesini bu şekilde bulabiliyoruz. Peki ya o yaratık tasarımları nereye gitti? Ya da baş karakterin bilinç koridorlarından fırlayan o korkunç yaratıklar yaklaştıkça üzerinize kabus gibi çöken uğultular? *Downpour*'un yaratıkları bugüne kadar bir *Silent Hill*'de gördüğüm en kötü tasarımlara sahip. Sadece görünüm anlamında değil, yaptıkları saldırılar da akla ilk gelecek şekilde gerçekleşiyor hep. Diğer bir deyişle çok çok tahmin edilebilir düşmanlar var karşınızda. Dövüş sisteminin de kötü olduğunu eklersem, ortaya pek heyecan verici bir deneyimin çıkmadığını söyleyebilirim. Bazı istisna durumlar dışında ilk üç *Silent Hill* oyununda tüylerinizi diken diken eden düşmanlar ve sesler bu oyunda yok… Maalesef… Eski *Silent Hill* hikâyelerinde düşmanlar karakterin bilinçaltındaki izdüşümlerdi; karanlığın içinde onları bulmanızı bekler ve hikâye örgüsünde önemli bir yer tutarlardı. Size nasıl saldıracaklarını asla tahmin edemezdiniz. Çoğu zaman sizi şok etmeyi başarırlardı. Bu satırları yazarken bile James'in gardropta saklandığı sahneyi hatırlayıp ürperiyorum. Fakat "batılı" *Downpour*'daysa bağırarak üzerinize hücum eden zombiler var. Eh yani, eh…

Fakat oyun bütünüyle kötü değil. Vatra, oyunu yenilemek ve ezber bozabilmek için elinde geleni yapmış. Verdikleri çoğu tasarım kararını yerinde bulmasam da yan görev olayının oyuna çok şey kattığını görmezden gelemem. Hem hikâye hem atmosfer gücünü yan görevlerden alıyor. *Downpour* hafiften sandbox sosuna bulandırılmış. Ara sıra, ana hikâyeden kopup Silent Hill'in derinliklerinde kısa yolculuklara çıkabiliyorsunuz. Örneğin, eskiden işlenmiş bir cinayeti çözmeniz ya da kayıp birini bulmanız gerekebiliyor. Bu hikâye parçaları Silent Hill'in bir zamanlar yaşadığını ve içinde türlü hikâyeler barındırdığını anlatıyor bize. Ve uzun zaman sonra ilk kez bir *Silent Hill* oyununda etrafı gezmek ve her yeri keşfetmek istiyorsunuz.

Bir de itiraf etmem gerekiyor ki oyunun grafikleri hoşuma gitti. Genelde kritiklerimde oyunun grafiklerinden dem vurmayı pek tercih etmem ama Vatra ne yapıp edip eski *Silent Hill*'lerin grafik tarzını yakalamayı başarmış. Yaratık tasarımlarında çuvallasalar da Silent Hill'in hiç görmediğimiz kısımlarını tasarlarken, eski havayı yakalamış olmalarını takdir ettim. Renk paleti, bina tasarımları ve sis bir bütün halinde güzel ve ürkütücü bir resim çıkarmış ortaya. Ve yine ilk kez bir *Silent Hill* oyununda gece-gündüz döngüsüne ve gerçek zamanlı hava değişimine rastlıyoruz. İşin güzeli, bunlar salt bir kozmetik öğe değil, oynanışa da etki ediyor. Özellikle gece çöktüğünde ve yağmur bastırdığında yaratıklar çok daha kalabalık ve güçlü bir hale geliyorlar. Savaşmak ya da saklanmak sizin tercihiniz.

Dead Space 2 > Alan Wake > Silent Hill: Downpour



Vatra'nın *Silent Hill*'e getirdiği güzel bir yorum daha var. Karşılaştığınız karakterlere yanıt verirken seçim yapabiliyorsunuz. Yaptığınız bu seçimler, öyle *Mass Effect* gibi değil, basbayağı oyunun gidişatını ve sonunu değiştiriyor. Bizzat test edip onayladığımı söyleyebilirim.

KAÇ GİT BURADAN…

Bir yerden kazanan *Downpour*, bir yerden yanıltmayı ihmâl etmiyor elbette… Oyunda fena halde bir "kare oranı" sorunu var. Özellikle açık alanlara çıktığınız zaman oyun bariz bir şekilde yavaşlıyor. Bu sorun *Homecoming*'de de vardı. Onca ertelemeye rağmen bu sorunu çözememiş olmaları çok kötü. İşin kötüsü bu problem her iki konsolda da var. Oyun, konsolların pek tanıdık olduğu Unreal 3 motoru kullanıyor ama bir şekilde optimizasyon sorunu çözülememiş. Belki de bir yama beklemek gerek bilmiyorum ama oyunun bu şekilde çıkmış olması hoş değil.

Downpour'da keşfedilmeyi bekleyen daha çok yenilik var. Burada anlatamadıklarımın keşfini de size bırakıyorum. Ama bilin ki *Downpour* ne serinin eski hayranlarını mutlu edebilir ne de yeni oyuncuları… Teknik ve içerik olarak can sıkıcı onlarca aksaklık ve köklerinden giderek uzaklaşan bir yapım var karşımızda. Artık etrafa dağılmış olan Team Silent'ı da geri toparlamanın pek imkânı yok. Ve en kötüsü ne biliyor musunuz? Akira Yamaoka yok! O eşsiz müzikler, o içimizi karartan sesler yok… Yerine Jonathan Davis var ama Akira olmadıktan sonra yemişim Korn'u...



Sen bir Silent Hill oyununda gördüğüm en amaçsız yaratıksın.

→ **Tür:** Korku-Hayatta Kalma → **Yapım:** Vatra Games → **Dağıtım:** Konami → **Kutulu Fiyatı:** 179 TL
→ **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** +18 → **Dahası İçin:** bit.ly/6Viusi

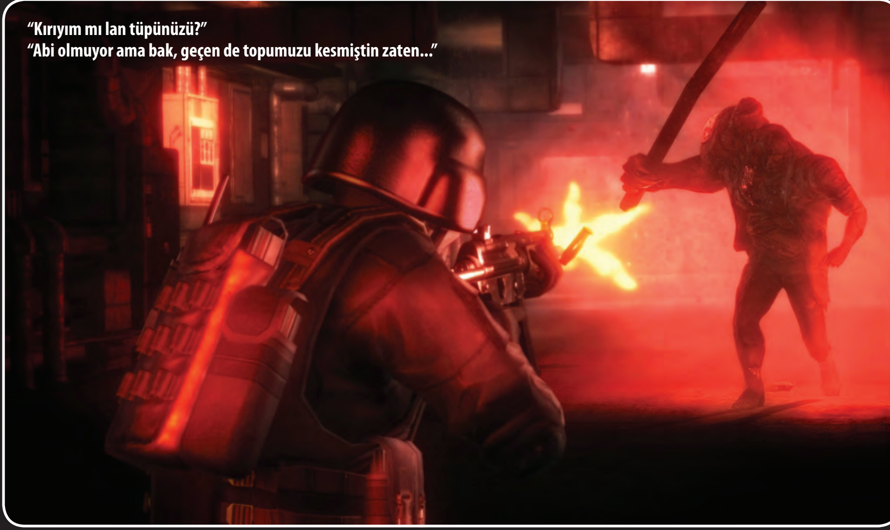
SON KARAR

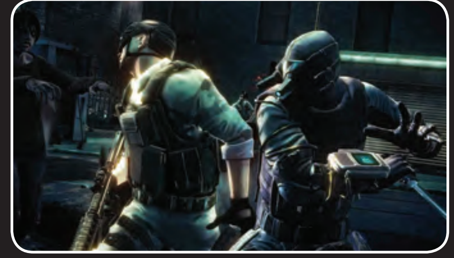
Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	☆☆☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Seriye ilginç yorumlar getirse de Silent Hill markasının yakalandığı vasatlık hastalığını tedavi edemiyor.

6,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl





NE İYİ NE KÖTÜ?

- Resident Evil 2 ve 3'ün hikâyesine alternatif bakış
- Tanıdık yüzler, tanıdık mekanlar
- Embesil yapay zekâ
- Her şeyin alpha'sı iyi olmuyor
- Kontroller felaket

BEN OLSAM

Oyunu alpha aşamasına geri sokar, o sırada oyunun bütün ruhsuzluğu düzeltmeye çabalar, kontrolleri adam eder, öyle piyasaya çıkarırdım. Bu haliyle resmen kendimi oyunun bitmemiş halini test eden gariban bir beta tester gibi hissettim. Olmadı Capcom...

RACOON CITY'Yİ BİR KEZ DAHA BOMBALATIYORUZ! -CAN ARABACI

Resident Evil Operation Racoon City

RACOON CİTY'Yİ arkanızda bıraktığınızı mı sanıyordunuz? "E nükleer bomba yedi şehir, herhalde arkamızda bıraktık" dediğinizi duyabiliyorum. Ama o kadar emin olmayın. Çünkü bazı şehirler insanın peşini hiç bırakmaz. Gerçi Racoon City'yle aranızda böyle romantik bir bağ olma ihtimali düşük ama işte sonuçta yine oradasınız, hem de tam Resident Evil 2 ve 3'ün yaşandığı sıralarda...

İlk endişeler daha bu noktada başladı benim için. Resident Evil 2 ve 3 serinin en unutulmaz anlarını yaşatan oyunlar arasında olduğu için, Operation Racoon City'nin o anılara gölge düşürüp bozacağı ihtimali bile tehlike çanlarını harekete geçirmeye yeterliydi. Slant Six Games'in tercih ettiği bu rota, oldukça ince bir çizgi üzerinde yürümeyi gerektiriyordu zira. Serinin her detayını adı gibi ezberlemiş, Jill Valentine'ın saçlarının neden kahverengiden sarıya döndüğünü bir çırpıda söyleyebilecek (bazılarının sandığının aksine boya değil) ya da daha da abartıp kan grubuna kadar ezberlemiş (merak edenler için, B+) fanları memnun etmek zor tabii. Hele ki oyunun çıkışında "Claire ve Leon'u öldürebileceksiniz oyunda :))" diye bas bas bağırınca sıkı hayranlara oyunu beğendirebilme ihtimali neredeyse imkansıza yaklaşıyor. Ama o kısma sonra geleceğim, önce ana hatların üzerinden geçelim de hele...

Aslında seriyi ilginç bir noktadan ele alıyor ORC (hayır, ork falan yok oyunda ama ismini kısaltınca böyle oluyor): "Öyle değil de böyle olsaydı..." ya da ecnebilerin deyişiyle "What if?" sorusunu yanıtlıyor. Oldukça tanıdık bir sahneyle, U.S.S. Delta Team'in yeraltındaki laboratuarda Alpha takımı lideri HUNK ile tanışmasıyla başlıyor ORC. Sonrasını tahmin edebiliyorsunuzdur zaten: Arada sırada sağdan soldan fırlayan Birkin'den kaçıp kurtulduktan sonra Racoon City'de Umbrella lehine kullanabilecek bütün delilleri ortadan kaldırmaya uğraşıyoruz. Bunu yaparken de sık sık Resident Evil 2 ve 3'ten tanıdık karakterler ve mekanlarla karşılaşınca bütün önyargımıza dair içimiz bir hoş oluyor tabii... Ama (ki çok kocaman bir AMA), bütün bu hoşbeşliğine rağmen olması gereken oyun olamadığını çok net bir şekilde hissettiriyor Operation Racoon City. Kontroller bu tarz bir oyun için –hele ki multiplayer oynanacağı düşünülerek tasarlanmış bir oyun için- fazla hantal. Artık gamepad ile headshot atmaya fazlasıyla alışmış ben bile düşmanları hayati noktalarından vurmakta zorlandım başlarda. Hoş, zaten karşınıza gelen SPECOPS askerlerini nereden vurduğunuz çok da farketmiyor bu sırada. Kafadan vurmayla bacaktan vurma arasında bir fark göremedim başlarda. Ama zombiler öyle değil mesela, headshot attığınızda kafaları kabak gibi yarılıyor –ki o da olmasaydı iyice ayıp olurdu zaten. Yine aynı şekilde bacaklarından vurarak da yerlerde süründürebilirsiniz kendilerini. ORC'nin kontrollerdeki tek sorunu nişan almada değil maalesef ki. Yakın dövüş mekanikleri mi dersiniz, Quick-Time Event'leri mi, hepsinde bir hamlık, bir eksiklik...

BU KEZ KÖTÜ VURULDUM

Enteresan yanları da yok değil gerçi oyunun. Mesela çok hasar alırsanız bir anda kanamaya başlıyorsunuz, zombiler de kan kokusu ve sese duyarlı oldukları için derhal başınıza üşüşüyorlar bu sefer. Çok dibinize sokulmalarına izin verirseniz enfeksiyon kapıp yavaş yavaş zombiye dönüşmeye başlıyorsunuz. Bu noktada tek çareniz anti-toksin ilacı kullanarak enfeksiyondan kurtulmak, yoksa yavaş yavaş zombiye dönüşerek takım arkadaşlarınıza saldırmaya başlıyorsunuz ki, özellikle multiplayer oynuyorsanız fena gerilim yapabiliyor bu özellik.

Yerim kısıtlı olduğu için hızlı hızlı geçiyorum ama aslında uzun uzun anlatsam da değişecek çok bir şey yok. Operation Racoon City olmamış. İçerisinde güzel fikirler barındırıyor, tanıdık karakterler, mekanlar ve olaylarla biraz kalbinizi çalıyor gibi oluyor ancak ağır aksak yanları yüzünden bir türlü yüzümüzü güldüremiyor. Belki üzerinde birkaç ay daha uğraşılarak oynanış adam edilse vakit harcamaya değer olabilirmiş, ancak şu haliyle çoktan ölmüş olan Resident Evil serisinin zombi olarak kalkıp son bir çabayla üzerimize çullanmasından ibaret maalesef...

Left 4 Dead > Resident Evil 5 > RE: Operation Racoon City





"Bak Nemesis, yıldızlar ne güzel bu gece..."
"STAAAAAAAAARRZZZZ!!!"



Heroes modunda Jill'i görecek olmam bile beni heyecanlandıramıyorsa, o oyun zaten şansını çoktan kaybetmiş demektir. Üzgünüm ORC...

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Zombi olmuş bu, kaçın!

4,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Slant Six → **Dağıtım:** Capcom/Aral → **Fiyatı:** 160TL → **Dijital İndirme:** -
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** http://www.residentevil.com/reorc/







MERKEZ KORTTAKİ YENİ YETME TENİSÇİ -NOYAN AKATLI

Grand Slam Tennis 2

ÜÇ YIL ÖNCE sadece Wii'de boy (ve koca kafa) gösteren Grand Slam Tennis, ikinci oyunuyla PS3 ve Xbox 360 sahibi tenis severlerle buluşuyor. EA Sports yapımı oyun, simülasyon ağırlıklı rakibi *Top Spin 4* ve arcade tarzı *VirtuaTennis 4* karşısında bakalım nasıl maçlar çıkaracak.

ŞİŞKOLAR VE SISKALAR

İlkokuldayken okuduğum bir çocuk kitabının adı bu. Oyunumuzla ilgisine gelirsek; ana menüden ilk girdiğim bölüm olan "oyuncu yaratma" kısmında tenisçimin boyunu, kilosunu ayarlayamadığımı, yalnızca "normal ve kilolu" vücut seçenekleri bulunduğunu üzülerek tespit ediyorum. Grand Slam Tennis 2'nin merkez korttaki ilk servisi farklı şekilde dışarı gidiyor böylece. Karakter yaratma ekranındaki dış görünüş ve oyun stili seçeneklerinin yetersizliği ile ilk oyununda servisini kırdıran Kariyer Modu, zorluk seviyesi, deneyim puanı toplama konularındaki mantıksızlık ve turnuva/etkinlik sayısındaki yetersizlik nedeniyle ilk setten mağlup ayrılıyor.

Tam da "Ee, deneyimli bir antrenörün (EA Sports) yetiştirdiği bu acemi tenisçinin henüz ilk maçında merkez kortta ne işi var yahu?" diye isyan bayrağını açmaya hazırlanırken, kontrollerdeki esneklik, çeşitlilik, rahatlık ve isabet ile ardarda puanlar kazanıyor oyunumuz. Ayrıca, daha ziyade FPS oyunlarında önem verilen "vuruş tokluğu" hissi ile sürpriz bir puan daha kazanıyor GST 2. *Skate, Fight Night Round 4* gibi oyunlardan alıştığım, "içgüdüsel" ve rahat bulduğum sağ analog çubuk, vuruş kontrolü olarak çok isabetli ve başarılı bir şekilde uygulanmış. Oyungezer inceleme yazılarında "madalya" sistemi olsaydı "isabetli kontrol" madalyasını üst bölümde bir yere ellerimle kopyalardım açıkçası. "Analog Çubuğa Alışık Olmayanlar Kulübü" üyeleri de düşünülmüş: Çarpı, kare, A, X tuşlarıyla oynamak da mümkün. PS3'te Move desteği var ama her nedense Xbox 360 Kinect'ten mahrum bırakılmış –ki kontrol konusundaki tek olumsuz unsur bundan ibaret.

Spor oyunlarının temel özelliklerinden olan animasyonlara gelince, gene basit hatalarla puan kaybedildiğine tanık oluyoruz. Maç öncesi ısınma hareketleri yapan tenisçiler pehlivan misali elense çeker gibi eğilerek oynuyorlar. "Meşhur oyuncuya özgü hareketler" çok az, hatta birçok yıldızın sevinmeleri bile karbon kopya âdeta. Kort zeminleri güzel görünürken, tenisçilerin droid (fazla Star Wars T.o.R. oynadım bu ara) gibi yürümeleri ve 1980'li yıllardan kalma modayı devam ettirircesine vatkalı geniş omuzları alaycı gülümseyişlere maruz kalmaktan kurtulamıyor. Wii'de çıkan serinin ilk halkasındaki karikatürize koca kafaların yerini gülünç derecede geniş omuzlar almış anlaşılan.

HIRÇIN ÇOCUK MCENROE

1980'li yıllar demişken; 80, 90 ve 2000'li yıllardan unutulmaz Grand Slam finallerini oynayabiliyoruz. İçerik ve heyecan yoksunu Kariyer modu yerine tenis tarihini yeniden yazmak ya da mağlupları galip getirerek tersine çevirmek gerçekten daha cazip geldi bana. Chris Evert, Edberg, Stich ve McEnroe gibi yeni neslin yetişemediği, unutulmuş efsanevi oyuncuların varlığı da sevindirici.

Maçları Avustralyalı eski şampiyon Pat Cash sunarken, John McEnroe yorum yapıyor. 1980'lerin hırçın çocuğu McEnroe'nun tenis okulu modunda ve naklen maç yorumlarında sarf ettiği cümleler hep aynı ve çoğu sıkıcı, hatta bazısı moral bozucu. *Skate* serisinin motive edici kaykay hocası NPC'lerini hatırlatmak istiyorum yapımcılara.

Wimbledon merkez kortundaki zorlu ve çekişmeli maçta; animasyon, karakter modellemeleri, turnuva/kort sayısı gibi basit konularda önemli hatalar yapan ancak düzgün ve kaliteli kontrolleri, vuruş tokluğu, efsane maçları ile beklenmedik puanlar kazanan, biraz "yeni yetme" bir tenis oyunu gördüm bugün. Basit hatalarından arınmış Grand Slam Tennis 3 ise daha güzel bir oyun olabilir, olmalı.

Federer'den estetik vole sanatı.



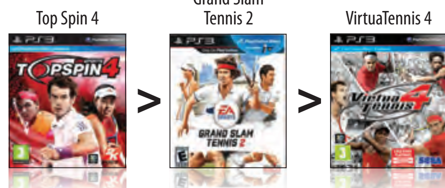
John McEnroe ve tahta raketi.



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Efsanevi maçların kritik oyunları ✓ Duyarlı ve rahat kontroller
- ✓ Eğlenceli çok oyunculu mod ✓ Wimbledon ✓ John McEnroe…
- ✗ …ve aynı kelimeleri tekrar eden, moral bozucu yorumları
- ✗ Güzel görünmeyen ve az sayıdaki animasyon
- ✗ Kariyer modunda içerik zayıf kalmış

Top Spin 4 > Grand Slam Tennis 2 > VirtuaTennis 4



SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Daha çekişmeli bir maçta görüşmek üzere.

7,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Spor → **Yapım:** EA Sports → **Dağıtım:** EA Sports / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 159 TL → **Yaş Sınırı:** +6 → **Dahası İçin:** www.easports.com/grandslamtennis2

SSX

UÇURUMA DOĞRU KAYANLAR -ALİ SEZGİN

YAŞLANDIĞIMI BANA SSX ve *Twisted Metal* gibi oyunlar hissettiriyor. Eskiden de vardı böyle eski oyunların yenilenip tekrar piyasaya çıkarılması ama o oyunlar "gerçekten" eskiydi yahu. *SSX*'i ilk duyduğumda ben ortaokulda okuduğumu hatırlıyorum. Hatta yanılmıyorsam adını da ilk defa şu an beraber yazdığım insanların çalıştığı bir oyun dergisinde duymuştum. Zamanın hızla geçip gittiğinin farkına varmak ne kadar trajikse, bunu oyunlar sayesinde fark etmek de bir o kadar trajik bence. Bu noktada melankolinin dibine vurmak yerine zamanın ve teknolojinin keyfine varmalıyım belki de. Biz yaşlandıkça oyunlar gençleşiyor çünkü. Artık daha makyajlı, daha dolu ve teknolojinin olanaklarını sonuna kadar kullan bir *SSX* varken, ne diye üzülecekmişim ki zaten?

Yeni *SSX*'i ilk oynayışımda aklıma eski günlerin gelmesi çok doğal. Oyunun üstünde, o zamanlar da çok sevdiğim, 90'lardan fırlamış uçuk sporcu havası aynen duruyor. Eskisinden farklı olarak ise, son dönemde oyunlara tema eklemek moda olduğundan olsa gerek SSX'in kendine has minicik bir öykücü var. SSX artık Snowboard, Surf, Motorcross'un kısaltması değil, dünyanın bütün zorlu dağlarını alt etmek isteyen bir takımın ismi olmuş durumda. Oyunda bölgenin dağları üzerinde uydu görüntüleriyle oluşturulmuş pistlerde çeşitli görevleri yerine getirmeye çalışıyoruz. Hız veya harekete dayalı yarışlar zaten oyunun özü ama buna sadece bitişe kadar hayatta kalınması gereken yarışlar da eklenmiş.

SSX ile ilk kez tanışacak oyuncular üzülmesin, bilmeniz gereken tek şey dünyanın en tehlikeli dağlarında extreme snowboarding yapacak olduğunuz. Oyun kısmen *Tony Hawks Pro Skater* oyunlarını andırıyor olsa da dağdan indim şehire modunda kayılıyor olunmasından dolayı önünüze neyin çıkacağını tahmin etmek zorlaşıyor. Tek şansınız kontrolü kaybetmeden kaymaya devam etmek ve en iyisini ummak. Tek seferde iyi skorlar elde etmeyi unutun zaten, tekrar tekrar oynayarak kendinizi geliştirmek bu oyunun önemli gerekliliklerinden biri.


Dağların koca bir oyun alanı olduğu bu kısımda yaratıcılık çok önemli.

EN GÜZEL YERİ

SSX'in en güzel yeri ödülü, doğrudan ilk atlayışı yapacağınız ana gidiyor. O dağın tepesinde tam anlamıyla özgür olduğunuzu hissetmek, yerçekimine meydan okumak, özgürce havalanmak kadar büyük bir keyif yok.

Özellikle kaykay oyunlarının zor hareket mekaniklerinden korkanlara *SSX* ilaç gibi gelecek. Her tuşa bir hareket yüklenmiş ve hızlıca iki tuşa birden basmak farklı hamlelerin değişik ellerle yapılmasını sağlıyor. Oyunun kendisi hâlâ zamanlamaya ve doğal engellerle boğuşmaya dayalı ilerliyor ve bunları yaparken hareketlerinizin de artistik olması gerekiyor diyebilirim. Siz hareketleri birbirlerine bağlayıp ilerledikçe "Tricky" barınız doluyor ve sonunda süresiz olarak hızlanma şansı yakalıyorsunuz. Yani "hava atmak" özünde sizi yavaşlatıyor gibi gözükse de iyi bir seri yakalarsanız, normalde yakalayamayacağınız hızlara ulaşabiliyorsunuz.

DİKKAT! KAYKAYCI DÜŞEBİLİR

SSX'te hızlı gitmek elbette önemli ama gereksiz hız biraz tehlikeli bir oyuncak. Oyun dünyanın en acımasız dağlarında geçtiğinden olsa gerek, özellikle ilerleyen bölümlerdeki dağlarda düşülecek bolca uçurum ve tuzak bulunuyor. Haritaları tanımak için deneme turu atmak da bu yüzden giderek daha önemli hale geliyor. Pistlerin içinde birbirine bağlı en az 5-6 rota bulunduğunu da hesaba katarsak, bölümlerin öğrenme eğrisi oldukça dikleşiyor. Neyse ki her düşüş ölümle sonuçlanmıyor çünkü



PS3 360



Hayaletlerle yarışmak, özellikle rekabet içinde olduğunuz arkadaşlarınız varsa epey eğlendiriyor.

son dönem EA oyunlarında moda olduğu üzere zamanı biraz olsun geri alma şansına sahibiz. Bitişe ilerlemekten bağımsız hareketlerle puan toplayarak işleyen bölümlerde sınırlı sayıda zaman hamleniz olacak. Yarışlardaysa bu hak sınırsız olmasına rağmen, zamanın geri alınması diğer yarışçıları etkilemediği için bu özelliği çok kullanmamak gerekiyor.

Buraya kadar okuduklarınız, zaman konseptini saymazsak, *SSX Tricky* sonrasında çıkan oyunlardan çok farklı sayılmasa gerek. Sadece daha büyük pistler ve daha fazla rota olduğu dikkatinizi çekmiştir. Şimdi işleri derinleştirmek adına iki yeni elementi oyuna ekliyoruz. Bunlardan ilki eklenen üç yeni donanım; zırh, kar baltaları ve kanatlı kostümden oluşan aksesuar seti oyuna eklenmiş durumda. Zırh normal kayakçıların giydiği korumaların biraz daha abartılı hali gibi duruyor. Düşüş ve sert çarpmalara karşı koruma sağlamak dışında bir olayı yok. Kar baltalarıysa snowboard üzerindeki hâkimiyetinizi artırdığı gibi çok sert dönüşler yapmayı da mümkün kılıyor. Bu sayede özellikle uçurumlarla dolu, amacın sadece hayatta kalmak olduğu pistlerden sağ çıkmayı başarıyorsunuz. Oyunun en büyük yeniliğininse kanatlı kostüm olduğunu söyleyebilirim. Bu kostüm sayesinde havadayken kısa süreliğine süzülerek atlayışlara yön verebiliyoruz. Bazı pistler doğrudan abartılı atlayışlar ve süzülerek ilerlemeyi gerektiriyor. Burada kusursuz zamanlama ve iyi planlama çok önemli çünkü yanlış bir yere savrulmak veya atlayışın kısa gelmesi yüzünden uçuruma doğru süzülmek gibi olasılıklar var. Ekipman olarak kostüm ve kayak seçimi de mümkün. Kostümlerin hava atmak dışında fazla bir olayı yok, kaykaylarsa oyun tarzınıza yön vermek için gerekiyor. Yani kaykayın daha fazla harekete mi imkan vereceği, yoksa hızının daha fazla mı olacağı tamamen sizin tercihinize ve oyun zevkinize kalmış durumda.


Pistlerin içinde harabe binalar, uçak kalıntıları gibi ek engeller olabiliyor.

Yarışta fark yaratmak, ne kadar hızlanma kullanabildiğinize bağlı.



PATENİMLE SEV BENİ

SSX'in parlayan bir güzel yanı da *Need for Speed*'in Autolog'unu alıp kendine uyarlamış olması. Arkadaş listenizdeki oyuncuların hayaletleriyle kapışmak, onların skorlarıyla kapışmak mümkün oluyor. Ben oyunu incelediğim sıralarda henüz *SSX*'i alan arkadaşım yoktu, o yüzden internet üzerinden bulduğum "arkadaşlar" ile girdiğim rekabet oldukça ilginç oldu. Aynı Autolog'da olduğu gibi birinin skorunuzu geçmesi durumunda onunla rekabet haline giriyor, bire bir kapışır hale geliyorsunuz. Bir de Geomark'lar var ki bu fikri de sevdim. Bunlardan toplayabilirseniz, haritanın çeşitli yerlerine bırakarak çevrenizdeki oyuncularla küçük bir oyun oynamanız mümkün oluyor. Bunları toplamanın bir faydası yok ama yine de denk geldikçe yakalamaya çalışıyor insan.

Çoklu oyuncu namına görebildiklerim korkarım bunlardan ibaret, *SSX*'in en eğlenceli yanlarından biri olan bölünmüş ekran da yok, diğer çoklu oyucu seçenekleri de. Bu tarafı budanmasa *SSX* tam anlamıyla "eve arkadaş gelsin de oynayalım" oyunu olurdu. Kontrolörü alan sorun yaşamadan oyuna alışır ve oynar, bir tek pistlere alışmak mesele. E o zaman pek sevgili EA, neden bu güzelim oyuna çok oyunculu mod koymadın ki? Bu, dünyanın en güzel gözüken doğum günü pastasını yapıp üzerine kimin doğum günü olmadığını yazmamaya benziyor.

Oynadığım her oyuna kusur bulmak benim de hoşuma gitmiyor ama *SSX* beklentilerimi karşılamış olmasına rağmen dört dörtlük bir oyun olmadığını sürekli hatırlatmayı başardı bana. Alakasız bir uçurumdan her düştüğünüzde, haritada saçma şekillerden birinden zıplayıp ters yöne uçtuğunuzda aslında eğlencenizin o kadar da kusursuz olmadığını siz de fark edeceksiniz. Oyun güzel güzel olmasına ama ancak çok ciddi oynamayacak, skorları umursamayacaksanız güzel... Yoksa puan için oyunu ezberleyen, her köşeyi avcunun içi gibi bilen oyuncuları *SSX* delirtir. Her şeyin rastgele geliştiği, düzensiz olarak çalıştığı bu oyunda basit bir kamera hatası veya tek bir ters köşe yüzünden çabanızın yanması hoşunuza gitmeyecektir. Yine de sabrınıza güveniyorsanız ve *SSX* ismi size güzel şeyler ifade ediyorsa çok da düşünmeyin derim.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Bol kepçe hız ve adrenalin
- ✔ Harika müzikler
- ✔ Gerçek dağlarda kapışma hissi
- ✖ Haritalar saçmalayabiliyor
- ✖ Çoklu oyuncu seçenekleri sınırlı
- ✖ Kontrol bazen tamamen kayboluyor



SON KARAR

Kategori	Yıldız
Grafik	3/5
Hikâye	2/5
Atmosfer	4/5
Eğlence	5/5
İçerik Zenginliği	3/5
Multiplayer / Online	2/5
Ses / Müzik	5/5

Kayan diğer yıldızları arıyor gözlerim.

7,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Spor → **Yapım:** EA Canada → **Dağıtım:** EA Sports → **Kutulu Fiyatı:** 180 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** +7
→ **Dahası İçin:** ea.com/ssx



I Am Alive

360

BİZ DAHA ÖLMEDİK! -ALİ SEZGİN

GİZLİDEN GİZLİYE HEPİMİZ istiyoruz, kızılca kıyamet kopsun, büyük bir deprem olsun veya göktaşı falan düşsün ki sıkıcı hayatlarımızdan kurtulup sıfırdan başlama şansımız olsun. Bunun mantıklı bir tarafı yok tabii, sonuçta her Allah'ın günü işmiş, okulmuş uğraşmaktan kurtulacağız belki ama başka dertler başlayacak. Su olmayacak bir kere. O yüzden duş almayı, yıkanmayı geçtim, sürekli aç oruç gezmek, bozulmaya başlayan yemekleri yemek hoş işler değil doğrusu. Zaten olası bir felakette insan hayatta kalacağını varsaymamalı. Kabul etmek istesek de istemesek de, bazı noktalarda durup yaşadığımız hayatın ana kahramanı olamayabileceğimizi düşünmemiz gerekiyor. Hadi felaketten kurtuldunuz diyelim, ama bu sayfayı okuyan kimsenin I Am Alive'ın yarattığı karanlık dünyadan öyle kolay kolay kurtulabileceğini sanmıyorum.

I am Alive, "olay" denilen bir felaketin sonrasını konu alıyor. "Felaket nedir?" sorusunu soracak olursanız korkarım size verecek bir cevabım yok. Oyun bunu tam anlamıyla açıklamıyor. Tek bildiğiniz şehri yıkacak kadar şiddetli ve zemine yakın bölgeleri zehirleyecek kadar "gazlı" bir felaket olduğu. Felaket sadece I am Alive'ın geçtiği Haventon şehrini değil bütün ülkeyi hırpalamış durumda. Adam'la da işte tam olarak bu noktada tanışıyoruz. Amerika'nın yarısını geçip ailesine dönmeye çalışan ama diğer yandan onların yaşayıp yaşamadığını bilmeyen sıradan bir karakter kendisi.

Yanında tek kurşunu kalmış tabancası ve tırmanma ipi dışında eşya taşımayan Adam'ın zaten bu dünyada fazla bir şeye ihtiyacı olacağını düşünmek komik olur. Belirli noktalara konuşlanan silahlı siviller dışında, her yer çetelerin kontrolü altında. Çete bölgelerinin doğal sınırlarını yıkık binalar ve harabeler oluşturuyor ki burada Adam'ın tırmanma yetenekleri devreye giriyor. Adam, oldukça şanslı çünkü daha önceleri trekking yapmış ve tırmanma konusunda bir iki şey bildiğini söyleyebiliriz.

BEN OLSAM

I Am Alive'ın başına neler geldi bilmiyorum, o yüzden ben olsaydım şöyle böyle yapardım diye atıp tutmaya gerek yok. Ama düşünmeden edemiyorum, bu oyunu oynayıp da beğenmediğini söyleyebilecek bir tanecik aslan yürekli bile yok muydu ya Ubisoft'ta? Tamam biliyorum o kadar emek harcandı oyuna falan ama ben orada olsam en azından arkadaşları olarak uyarırdım.

YALAN OLDU HELVA PARTİSİ

I am Alive'da oynanışa etki eden iki ana etmen var; *sağlık* ve *dayanıklılık*. Sağlığın diğer oyunlardan çok farkı yok ama dayanıklılık oyunun özünü fazlasıyla etkiliyor. Adam'ın yaptığı her şey dayanıklılığını etkiliyor. Bunun içinde koşmak, tırmanmak ve dövüşmek de var. Dövüş konusu biraz alengirli, o yüzden öncelikle tırmanma konusuna geleyim. *Assassin's Creed* veya *Uncharted* gibi oyunlarda canımı en çok sıkan şey, yapılacak atlayış ne kadar zorlu, ne kadar imkansız durursa dursun, her zaman başarılı olacağımı bilmekti. I am Alive'da ise dayanıklılık da söz konusu olduğu için her hareketin ve atlayışın iyi planlanması gerekiyor. Yani tırmanırken mümkün olduğunca az efor sarf etmeye ve tırmanışı mümkün olduğunca çabuk bitirmeye dikkat etmek gerekiyor. Tırmanış esnasında duvara kazık çakıp dinlenmek veya su içmek dayanıklılığı kısmen artırsa da bunlara güvenerek iş yapmak fazlasıyla sağlıksız bir hamle olur.

Uncharted 3



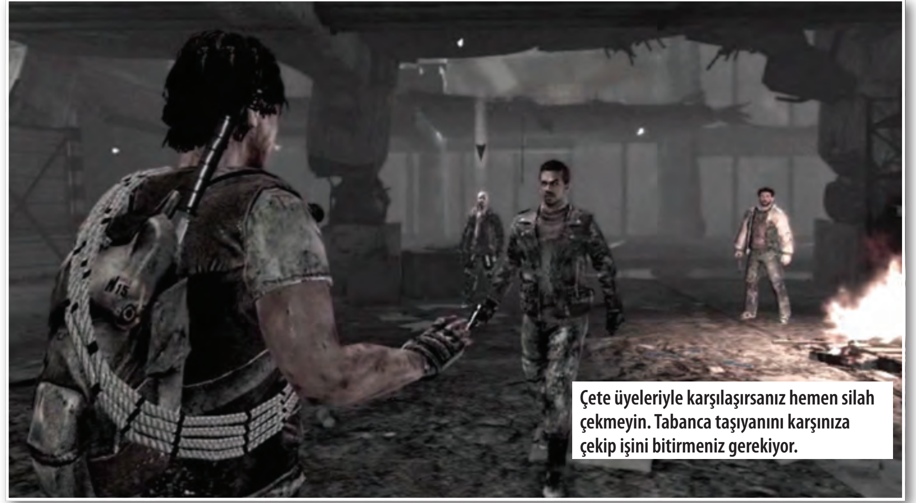


I am Alive



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ İlginç fikirleri var ✖ Tekrar eden oynanış mekanikleri
✖ Gri, kirli görseller ✖ İddia ettiği ahlaki ikilemleri yaratmıyor


Çete üyeleriyle karşılaşırsanız hemen silah çekmeyin. Tabanca taşıyanını karşınıza çekip işini bitirmeniz gerekiyor.

I am Alive'da karşınıza iki tür insan çıkacak. Bunlardan ilki kısmen daha zararsız ve genel olarak kendi bölgelerini koruyup kendi işlerine bakan insanlar. Bu tiplerle olabildiğince az etkileşime girmeniz gerekiyor ve ters bir hareket yapmadığınız sürece sorun çıkarmıyorlar. Bazen yavaş yavaş uzaklaşmak, bazen de sakince aralarından geçmek gerekiyor ve çoğu durumda size aldırmıyorlar. Ama ellerinde silah görürsem ve yanlarında kimse yoksa, yaptığımın ne kadar ayıp olduğuna bakmadan silahımı çekip indiriveriyorum onları. Çünkü I am Alive için iyi ya da kötü pek çok şey söylenebilir ama kararlarımı duygusal olarak sorgulatan bir oyun olduğunu söyleyemeyeceğim. Hani ara sıra benden çeşitli kaynaklarımı isteyen tipler de çıkıyor ki onlara yardım etmekteki ana amacım verdikleri cicileri kapabilmek, yoksa tekrarlayan animasyonlarla aynı şeyleri yapıp duran piksellere yardım etmek gibi bir hevesim olmadı hiç.

Çetelerse kısmen daha tehlikeli tiplerden oluşuyor. Diğer insanlar gibi kendi işinde gücünde değil doğrudan bela arayan adamlar hepsi. Eğer Adam'ı görürlerse doğrudan üzerine gidiyor, onu tartaklayarak bela aramaya çalışıyorlar ki bundan kaçmanın kolay yolu yok. İlk başta bu tiplerle uğraşmak çok heyecanlı oluyor. Dibime giren adamı hızlıca hallederim, sonra silahımı çeker tabancalı adamı vururum, yaparım, ederim falan derken ciddi ciddi plan kurmak gerekiyor. Ama alıştıktan sonra o da normalleşiyor tabii.

EN BÜYÜK GÜCÜM, ENERJİM

Bunlar oyunun hakkıyla yapabildiği şeyler, şimdi de patladığı konulardan bahsetmek istiyorum. I am Alive özünde tam fiyatlı bir AAA oyun olması gereken, sonradan küçültülmüş ve şu an gördüğünüz hale gelmiş. Oyunun bütünüyle iptal edilmemesinin en önemli sebebi zaten içerdiği fikirlerin yaratıcılığından geliyor. Örneğin oyunda ilk silah çektiğim an büyüleyiciydi. Karşımdaki serserinin ne tepki vereceğini bilmiyor ve diğer yandan da elimde kalan tek kurşunu harcamak istemiyordum. Daha sonra onu bir uçurumun kenarına doğru götürdüm ve aşağıya ittim. Buraya kadar her şey güzel ama bunu bir bölüm içinde 10-15 kere yapmak tüm atmosferi bozuyor. Başta çok yaratıcı ve akıllıca olduğunu düşündüğüm tırmanma sistemi de bir o kadar hızlı eskiyor. Oyunda her zaman ucu ucuna yetecek kadar tırmanma alanı oluyor, bunu fark ettikten sonra da haliyle içinizdeki pırpır sönüp gidiyor. Hani *Call of Duty*'deki uzun atlayışlarımızda tam düşüyorken son anda biri tarafından tutulduğumuz sahneler gibi... En azından *CoD* bunu farklı oyunlarda yapıyordu, I am Alive son anda kurtulma klişesini o kadar çok kullanmış ki bir süre sonra inandırıcılığını kaybediyor oyun.

Zaten yapımcıların şu "toz bulutlu, kum efektli şehir" temasını yemediğimi de söylemem lazım. Her şey bembeyaz - ki eminim bazı objelerin dokusu bile yok- duruyor durmasına ama bu göze hoş gelmiyor. Görüş alanı zaten toz yüzünden sınırlı, bir de üstüne bütün dünya gri ve beyazdan oluşunca insan ister istemez içine giremiyor oyunun. Onu da geçtim, çok fazla hata var ya oyunda. Bir noktada Adam ok buluyor ve tek okla ilerleyerek, onu tekrar tekrar öldürdüğü düşmanlardan alarak kullanması gerekiyor. Fikir güzel ama duvarların içine giren çete üyeleri ve kaybolan objeler yüzünden aynı bölümü kaç kere bitirmek zorunda kaldığımı bir ben bilirim. Oyunun düzgün çalışmaması karakteri kontrol etmeyi imkânsız hale getirmeseydi bu kadar gözüme batmazdı belki ama bir de bu sorun var. Örneğin dibime yaklaşıp beni itmeye kalkan bir serserinin boğazını kesmeyi planlarken, oyunun yeterince yakın olmadığımı düşünüp beni o herifle boğuşturması hoş değil. Bir de o adamın eli silahlı bir arkadaşı varsa zaten tahtalıköy biletinizi garanti altına almış oluyorsunuz. Bunun nedeni oyundaki her şeyin sadece 2-3 tuşa atanmış olması. Ani tepkilere fazlasıyla ihtiyaç duyulan bir oyunun bu kadar aksaması komik geliyor bana. Ama sırf bir yerlere tırmanırken kamera saçmaladı diye, enerjimin tükenmesi sonucu düşüp öldüğüm o kadar çok an oldu ki, bir süre komikliğini de kaybetti.

I Am Alive oyuncuya yıkık binalar ve kumlu görüntü haricinde de farklı bir deneyim sunabilecekken basit hatalarının kurbanı olmuş. Adam zaten düz ve sıkıcı bir karakter, oyunun ana hikâyesi düzgün gelişmiyor. Ortalıkta çok sayıda çete, ahlaken çökmüş insanlar ve suçlular varken ana karakterin tek derdinin aç insanlara istedikleri türden yemek bulmak olması üzücü bir kere. Gerçekten ama açlıktan ölmek üzere olduğunu ve acilen yemeğe ihtiyacı olduğunu söyleyen bir insan nasıl olur da sırf bendeki yemekleri, sevdiği konserveden değil diye beğenmez? Sonra ben bu insanları kılıçtan geçirdiğim için kötü oluyorum ama.

I am Alive düzgün bir takımın kanatları altında, ciddi bütçelerle yapılsaydı, orijinal fikirleriyle son derece heyecan verici olabilirdi. Beni en çok üzen şey de bu oldu zaten. Gerçekten güzel düşünülmüş ilginç fikirler, oyuncuyu etkileyebilecek insan ilişkileri ve kişiye karakterini sorgulatabilecek bir senaryo, hep lafta kalmış bu noktada. I Am Alive hayatta olduğunu kanıtlayıp bir şekilde yatağından kalkıp sokağa çıktı ancak tıbbi belirtileri o kadar da iyi durmuyor.


Eli silahlı düşmanlarla kurşunsuz olarak karşılaşırsanız panik olmayın, yanınıza geldiklerinde işlerini tek darbede bitirmek mümkün.


Atlayışlar siz korkutmasın ama zıpladıktan sonra tutunabilmek için de enerji gerektiğini unutmayın.

→ **Tür:** Aksiyon/Macera → **Yapım:** Ubisoft → **Dağıtım:** XBLA → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (XBL) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** iamalivegame.com

SON KARAR

Grafik	★☆☆☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★☆☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Yanlış hayat, doğru yaşanmaz.

5,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

GÖZLERİME İNANAMIYORUM! RYU VS. KAZUYA MI?

-VOLKAN TURAN

DİĞER OYUN TÜRLERİNDEN FARKLI olarak dövüş oyunları gücünü hep arcade salonlarından almıştır. İlk PlayStation öncesi dövüş oyunlarını evde oynamak hayal gibi bir şeydi benim için. PSX'in çıkışıyla birlikte dövüş oyunları raflara dizilirken arcade salonları da bir bir kepenklerini kapatmaya başlamıştı. O günlerde *Tekken* gönlümün sultanıydı (Nina'cıydım!). PlayStation 2 ise hem çeşidi artırdı hem de farklı dövüş oyunu firmalarını aynı oyunlarda buluşturdu. *Capcom Vs. SNK*'yi kaç ay oynadım, bilmek istemezsiniz. Ama bu zamanlar "*Street Fighter*'ı mı *Tekken*'i mi daha çok seviyorsun?" sorusu "Annen mi baban mı?" kadar zordu. Ama aklımızın bir köşesinde hep "*Street Fighter ile Tekken* dövüşçüleri karşı karşıya gelse kim döver abi?" sorusu dolanıyordu. Ne yapalım; kafayı böyle şeylere takmış durumdaydık o zamanlar! PlayStation 3 ise *Street Fighter*'ın konsolu oldu ve yapımcılar o eski soruya artık bir cevap vermenin zamanı geldiğine karar verdi. *Street Fighter* ağırlıklı, *Tekken* soslu, bol karakterli, tarihe geçecek bir başka dövüş oyununa imza attılar sonuçta.



KONU MONU YOK, DALAŞ VAR!

Antarktika'ya düşen bir meteor sonrası bu iki ayrı turnuva evreninin yolları kesişiyor yeni oyunumuzda. Düşen şey de sıradan bir meteor değil, Pandora'nın Kutusu. Konu bu kadar. Yeter de zaten, gerisinde ne olduğunu hepimiz biliyoruz zira. Dövüş oyunlarına hikâye yazabilen en iyi oyun hâlâ *Mortal Kombat* ama oynanış bakımından bir ilkle karşı karşıyayız. Biliyorsunuz *Tekken* dört, *SF* altı tuşla oynanır. *Tekken*'de çevirmeli hareket yok denecek kadar azdır, *SF*'deyse tam tersi. *Tekken*'de bir tuşa üç kere basarak bir kombo yaparsınız, *SF* böyle şeylere izin vermez. Peki, bu iki ayrı dünyaların dövüş sistemi nasıl birleşmiş olabilir? Anlatayım.

Eski *SF*'lerde olduğu gibi oyunda altı tuş var. *Tekken* karakterleri de *SF* modeli Ağır, Orta ve Hafif tekme/yumruk skalasında çalışıyor. Klasik *SF*'ye bağlı kalınmış olsa da biraz *Tekken*'leşmesi için sıralı tuşlarda bir kombo düzenlenmiş. Hafif, orta ve ağır tekme/yumruk şeklinde yapacağınız hareketler (Cross Rush), her karakterde var. Yalnız sıralı olması şart. Tekmeden yumruğa da geçebiliyor olduğunuz bu hareketler kombo aralıklarını doldurmak için birebir. Oyun şu haliyle *SF*'ye benziyor, evet, ama özellikle *Tekken* karakterleri ruhunu koruyor. Yani çevirmeli olmadan, zamanlamaya dayalı 6-7 hit'lik kısa kombolar yapılabiliyor. Tabii ki sayıları *Tekken 6*'ya oranla çok düşük ama oyunun kaderini belirleyecek kadar etkili. *SF*'de "havaya kaldırmak" gibi bir özellik genelde olmadı ama *Tekken*'in odak noktası budur. Havaya kalkan rakibi kombo yeteneğin kadar dövebilirsin. Aynısını *SF X Tekken*'de de kullanmış Capcom. Her dövüşçünün en az bir adet havaya kaldıran hareketi bulunuyor. Daha sonrası size kalmış. İşin güzel tarafı oyunda tek değil "iki dövüşçü" olarak düşünmeniz gerekmesi. *Mortal Kombat*'ın Tag özelliğinin çok kullanılmamasının temelinde, birleştirilebilen hareketler dururken boşa efor sarf ediyor oluşumuz yatıyor. *SF X Tekken*'in temelindeyse zaten biten bir kombonun ucuna Tag ekleyebiliyorsunuz Cancel ile. Tag sonrası rakibe vurmak kolay değil. Hangi hareket rakibe çarpar, o hareket sonrası siz kombolarınıza nasıl devam edersiniz, özel gücünüzü ne zaman kullanırsınız, hesaplamak lazım. Bu durumda ilk durağınız pratik yapmak olmalı çünkü bu yepyeni bir oyun ve ister *SF*'ci olun ister *Tekken*'ci, sil baştan parmaklarınızı alıştırmanız gerekiyor.

EN GÜZEL YERİ

Kesinlikle öğrenme aşaması. Karakterin uzmanı dahi olsanız önce bir sağını solunu yoklamalı ve neler yapılabildiğini hesaplamalısınız. Uzun zamandır yaşamadığımız bir histi bu.

CAPCOM'DAN YENİ DERSLER

İlk kez bu kadar çok terimin yer aldığı bir dövüş oyunu oynadım, gözüm açık gitmeyecek diyebilirim çünkü Capcom dövüş oyunu lugatında ne varsa *SFxT*'ye yedirmiş. Oynanış ilk saniyelerde *SF IV*'ü andırıyor olabilir ama o tipte çalışmıyor. Örneğin *SF IV*'te var olan süper ataklar artık yok, onun yerine Super Art hareketi var. Üç tekme/yumruk ile yapılan bu hareket *SF IV* ve türevlerinde olduğu kadar da işlevsel değil. Özel hareketleri yapabileceğimiz

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Bol karakter ✔ Yeni dövüş mekanikleri ✔ Gem sistemi
✔ Görsel şölen ✖ Online mod performansı ✖ Yükleme süreleri
✖ Denge sorunu

Yakında 12 karakterlik DLC çıkacak. Böylelikle karakter sayısı etti mi size 55!



Kostüm çılgınlığı must go on!

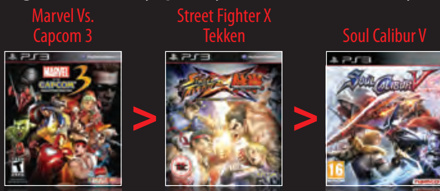


barın adıysa Super Gauge. Buradaki dolum oranına göre hareketlerimizi yapabiliyoruz. *SF IV*'ten kalma EX atakları yine aynı mantıkla işliyor. Switch Cancel ise siz bir kombo yaparken, kombo bitmeden tag yapmanızı ve ekstra vuruş yapmanızı sağlıyor. *Tekken Tag Tournament* oynayanlar bu konuda hiç zorlanmayacak ama *SF*'ciler deli olabilir!

Tag (Switching) bununla da bitmiyor, Super Gauge yemeyen, kısa hareketler arasına da kondurabildiğiniz launcher'lar var. Bu hareketi rakip yediği anda kısa bir animasyon giriyor, rakip havaya fırlıyor ve siz de karakter değiştirip Allah ne verdiyse dalmak için zaman kazanıyorsunuz. Kullanması biraz sıkıcı ama şart olan bir özellik çünkü art arda pek çok kez cross kombo yapmanıza izin veriyor. Cross Arts ise Super Arts'ın iki kişilik versiyonu; şık animasyonlar eşliğinde ikiye tek dayak atıyor, rahatlıyorsunuz. Cross Assault ise çok ilginç; ekrana takım arkadaşınızı sokuyorsunuz ama kontrol etmiyorsunuz. O kafasına göre takılıyor ve dayak yemiyor, siz de rakibin diğer tarafına geçip istediğiniz hareketi yapabiliyorsunuz. Tam anlamıyla kuşatıyorsunuz rakibinizi ve soğuk terler dökmesine neden oluyorsunuz.

Bir de Gem System var ki yeni bir paragrafı hak ediyor. Kendi çapında oyunu kökten değiştiriyor, maçlara da stratejik bir değer katıyor. Denge olayını da biraz bozuyor diyebiliriz. Gem'ler karakterlere ekleyebildiğiniz taşlar anlamına geliyor. Öyle yakasına takıp dolaştırmıyorsunuz tabii ki, yetenek eklemiş oluyorsunuz. Oyunda bulunan yüzlerce taşın beş dalda farklı özellikleri var. Atak, defans, hız, asist, cross gauge, enerji, kapmak/kapılmamak gibi pek çok işinizde size avantaj sağlıyor. Önerim, ilk önce oynayış tarzınıza göre gem'lerinizi seçmeniz. Bol süper yapıyorsanız, atak oynamayı seviyorsanız boş verin defansı filan. C. Gauge'ünüz hızlı dolsun, gücünüz artsın ve hızlı olun. Tamam, gem'leri seçtiniz. Peki nasıl aktifleşecekler? İkinci önemli konu da bu. Her gem'in nasıl aktif olacağı sunduğu şeye göre değişiyor. Hasar oranınız artacaksa, seri ataklarla kombo yapabilen biri olmalısınız mesela. Böylece o gem'i alabileceksiniz. Oyun sizden oynanış sırasında pek çok şey yapmanızı istiyor bunun olabilmesi için. Hâlâ tartışılan konu da bu; siz mükemmel bir oyuncu da olsanız gem sistemini kullanmıyorsanız, gem kullanarak karakterini iyice oturtmuş orta şeker bir oyuncu ile aynı seviyeye denk düşüyorsunuz. Yani Capcom resmen bu özelliği kullanmayı zorunlu hale getirmiş. Ama mesela ben gayet beğendim bu sistemi, kombo düşünmenin haricinde yeni ufuklar açıyor oyuncuya. Diğer bir özellikse Pandora Mode. Bu mod enerjiniz %25'e düşünce kullanılabilir oluyor ama pek sık kullanmak istemezsiniz, çünkü Pandora'yı kullanmak intihar gibi bir şey! Birkaç vuruşta öleceksiniz ama rakibinizin de alınmayacak bir enerjisi yok diyelim. Pandora moduna geçince C. Gauge olanağınız sınırsız oluyor, enerjiniz çok az gidiyor, takım arkadaşınız pasif oluyor ve rakibi dövmek için çok az bir zamanınız var... Eğer rakip knock-out olmazsa siz otomatikman ölüyorsunuz! Evde arkadaşınıza karşı kullanmak oldukça zevkli, heyecanlı geçiyor o on saniye ama online maçlarda henüz kullanana denk gelmedim. Bu yüzden biraz gereksiz olmuş ama risk almayı sevenler eminin bayılacaktır Pandora'ya.

Marvel Vs. Capcom 3 > Street Fighter X Tekken > Soul Calibur V



BU SENE SINIFTA KALMAK YOKMUŞ!

İki sayfam doldu ve hâlâ anlatacak çok konu var ama bu kadarı yeterli sanırım. Capcom dinamikleri baştan aşağı yenilemiş anlayacağınız, ortaya da bildiğimiz tattan ayrı bir yemek çıkmış. Dezavantajıysa bildiklerinizi unutmak ve yeni özelliklere alışmak için gerçekten zamana ihtiyacınız olması. Ustalaşma konusunaysa hiç girmeyelim, aylar sürebilir. Bir diğer can sıkıcı durumsa online performans, kendisi şu aşamada oldukça kötü. Eşleşmeler, cezalar filan yerlerde sürünüyor. *Soul Calibur V*'in online moduyla kıyaslanabilir durumda bile değil. Geri kalan her şey bildiğiniz Capcom kalitesinde... Bir hayalin gerçekleştiğine tanık olmak ve başında uzun süre geçirmek isteyenler için *Street Fighter X Tekken* bu yılın kaçırılmaz dövüş oyunlarından. Havada kapın.



Sinematikler animasyonlar hiç bu kadar iyi olmamıştı.

→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** Capcom → **Dağıtım:** Capcom/Aral → **Kutulu Fiyatı:** 162TL → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** http://www.streetfighter.com/sfxtk/



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Tekken Vs. Street Fighter gelene kadar oynanır, zerre de sıkmaz!

9,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

TEKNİĞİNLE DÖV BENİ -GÖKTUĞ YÜKSEL

UFC® UNDISPUTED 3

DAYAK YEMESİNİ ve dayak atmasını seven herkese sevgiler arkadaşlar. Saçma bir giriş yapmakla beraber, yılın UFC'si hakkındaki görüşlerimi bildireceğim inceleme yazım için gaza gelmiş durumdayım.

Hatırlarsanız *UFC 2009*'u iki üç sene önce incelemiş, oyunu beğendiğimi ancak birtakım eksiklerinin de olduğunu söylemiştim. Sonraki yıllarda elemanlar, bir FIFA veya NBA oyunu çıkartırcasına senelik ilerliyorken baktılar "Ulan kadro değişmiyor, bir şey olmuyor, biz senelik oyun çıkartmayalım" dediler ki, oyuna direkt *UFC Undisputed 3* ismini verdiler. Mantıklı tabii.

UFC 2009'dan bu yana oyunu bayağı bir geliştirmişler. Açıkçası grafiksel açıdan öyle ahım şahım bir değişiklik göremedim ama oynanış ve de özellikle fizik motoru açısından birtakım gelişmeler olduğunu sevinçle söyleyebilirim. Her zaman olduğu gibi ben kendi stilimde bir inceleme yapacağım. Menüydü şuydu buydu detaylarına girmeden, her web sitesinden bulabileceğiniz teknik detayları da es geçerek, UFC dünyası ve oyun hakkındaki kişisel görüşlerimi bu iki sayfada sizlere aktarmaya çalışacağım.

YÜKLEME OLAYI

Son zamanlarda moda oldu bu konsol oyunlarını sabit diske kurmak. Tamam anlıyorum, oyun daha hızlı çalışıyor falan da, yahu oyunu kurması 13 dakika aldı. Ben 13 dakikaya Windows 7 kurarım formatlanmış makinaya, hemşerim ne kopyalıyorsunuz 13 dakika boyunca ya? Zip mi açıyoruz, napıyoruz anlamadım... Dahası, oyun kurulduktan sonra hâlâ yükleme süreleri insanı çileden çıkarıyor. Maç öncesi bazen 30 saniye falan yükleme oluyor. Bu durum hoşuma gitmedi açıkçası.

Ben UFC'yi çok uzun süredir takip etmekteyim. Hatta 7-8 sene önce gaza gelip *UFC 1*'den başlayıp öööööyle ilerlemiştim şimdiki *UFC*'ye kadar. Tüm seri yani... Eski maçlar daha bir zevkli oluyordu bence. Çünkü ağırlık sınıfı falan yoktu, her önüne gelen ringe çıkıyordu, tam bir sokak kavgasıydı. Kurallar da o kadar fazla değildi, herifler kafa göz dalıyordu resmen birbirine. Bir maçta hatırlıyorum 400 pound'luk, artık sığır mı desem buffalo mu desem bilemiyorum, hayvan gibi bir herifin karşısına çelimsiz bir vatandaş çıkmıştı. Kendi kendime "Ulan öldürür bu bunu" demiştim, ilk rauntta mı ne cılız vatandaş tek yumrukta sığırı yere sermişti. *Conan* filminde bir sahne vardı, Hazreti Arnold Civardagezer bir deveyi tek yumrukta yere seriyordu, aynı ona benzemişti. Hatta o sıralar Tank Abbott denen, pişkin bir abimiz vardı, her maç öncesi coşuyor, sonrasında genelde dayak yiyip oktagondan ayrılıyordu... Eheuhueh. Neyse, tabii eskiden beri sadece UFC'yi değil, diğer dövüş grubu olan Pride FC'yi de seyrediyorum. Boks ringindeki maçların zevki de bir ayrı oluyor çünkü, herifler ringden aşağı falan düşüyorlar, *Soul Calibur*'da ring out olmuş gibi. Neyse, diyeceğim odur ki, bu sene oyunda yapılan en büyük yenilik, bence Pride FC'nin oyuna dahil edilmesi olmuş arkadaşlar. Her ne kadar Pride FC'deki dövüşçülerin çoğunun zaten UFC'de de dövüşmeleri pek bir yenilik kapısı gibi gözükmese de yine de sadece Pride'dan gelen birkaç dövüşü var. Hem Pride FC'nin kendine has bir havası var ya, girişler falan biraz daha değişik, işte o kapalı oktagon yerine ring var falan. Ayrıca Pride FC'nin kuralları daha acımasız diye biliyorum. Neyse, eskiden Pride FC'deki en büyük favorim Bas Rutten denen adamdı. Herifte action figürü gibi vücut vardı, gerçi bu heriflerin hepsi öyle de, bu amcam daha bir figürümsü idi, kafa falan da kel olunca ne bileyim lan işte. Ehuehueh. Bu oyunda da sesi ile bizlere Pride FC'de eşlik ediyor, güzel bir ekleme olmuş açıkçası.

OYUN MODLARI

Arkadaşlar burada da aslında söylenecek pek bir şey yok. İşte klasik "Dövüşçü yaratayım, kafasını gözünü kendime benzeteyim, kıçıma bir de dövme kondurdum mu tamamdır" şeklindeki kariyer modunun yanı sıra şampiyonluk müsabakalarının yer aldığı oyun modları falan var. Şampiyon olduktan sonra unvanınızı korumaya çalıştığınız yeni bir oyun modu daha açılıyor. Önceki *UFC*'de unutulmaz maçları yeniden yaşadığımız bir mod vardı hani, bu oyuna da benzer bir oyun modu koymuşlar ama bu defa hiç güzel olmamış bence. Bu modda dövüş başlar başlamaz ekranda yapmanız gereken şeyler gösteriliyor, mesela "10 kere kafaya yumruk salla" gibi... Verilen sürede bunları yapamazsanız o kısmı halledememiş oluyorsunuz. Bu ne lan!!! Ödev mi yapıyoruz, oyun mu oynuyoruz anlayamadım. Tamam belki kenardan antrenörümüz bize taktik veriyor falan olabilir de, öyle "Adamı yere yatır, bacağını 3 defa çimdikle, sonra da şaka yaptım manasında kaş göz işareti yap" falan gibi emirlere gelemem ben. O yüzden oyunun bu bölümünden pek haz almadım.


Uçan yumruk olayı hoş tabii...

UFC Undisputed 3 > UFC Undisputed 2010 > UFC Undisputed 2009









Quinton ve goooool!!!

Ulan bizim Koca Yusuf bunları çekirdek diye yerdi bea...



NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Dövüşçüler
- ✔ Her şeyin orijinal olması
- ✔ Gerçekçilik
- ✔ Derin dövüş mekaniği
- ✖ Yükleme süreleri
- ✖ Efsane dövüşlerdeki ödevimsi şeyler

En çok oynadığım modlar Şampiyona ve de bildiğimiz Exhibition karşılaşmaları oldu benim...

GERÇEKÇİLİK

Hepimiz basketbol oynuyoruz, futbol oynuyoruz, araba sürüyoruz, dolayısıyla *FIFA*, *NBA*, *NFS* gibi oyunları az da olsa gerçek dünya ile kıyaslayabiliriz ama bu dövüş olayı bambaşka. Mesela hiç profesyonel bir şekilde dayak yemedim ben. Eheuheuhe. Gerçi Chuck Liddell ile tanışmıştım 2005'te, ve kendisinden bana bir "headlock" yapmasını istemiştim. Herif ayağa kalkınca çam yarması gibi olduğunu görmüştüm. TV'den o kadar büyük gözükmüyordu adam ama kolları benim bacaklarım kadardı. Benim kelle-i şerife bir headlock yapmıştı da bir an nefessiz kalıp 2-3 saniyede tapout yapmıştım, sonra da karşılıklı "ehuehueh" diye gülüşmüştük. O gün bugündür favori dövüşçüm Iceman'dir zaten. İyi bir adam, alçakgönüllü, iyi yürekli bir insandı. Benim şahsen izlenimim bu olmuştu kendisiyle tanıştığımda. Ama headlock olayı 20-30 saniyelik bir anıydı. Chuck'ın hayvani kollarını boynumda hissetmek, dayak yemekten uzak bir deneyim. Ama TV'den izlediğim kadarıyla değerlendirecek olursam oyunun çok gerçekçi olduğunu söyleyebilirim. Özellikle önceki oyunlardaki tapout saçmalığından kurtuldukları iyi olmuş... Bir önceki oyunda rakibin kolunu bacağını garip bir şekilde kilitleyip o pozisyonu korumak için neredeyse elimdeki controller ile dövüşe tutuşuyordum. Döndür babam döndür, ne yaptığımı da tam anlamıyordum açıkçası. Ulan o thumbstick'i sağa sola daire yaptırmaktan neredeyse başparmağım su toplayacaktı! Neyse ki oyun daha da gerçekçi değildi, işin sonunda bir de controller'dan dayak yemek var, düşünsenize. Eheuhuhue. İşte bu özellikten sonunda kurtulduk. Rakibi kilide aldığımızda veya rakip bizi kilide aldığında ekranda bir sekizgen beliriyor, sağ thumbstick'i kullanarak rakibi bu sekizgen içinde yakalamaya çalışıyoruz. Eğer becerebilirsek eleman tapout yapıyor, pes ediyor. Çok mantıklı bir sistem olmuş, en azından ne yaptığımızı görüyoruz. Ayrıca oyunun başındaki "amatör" kontrol sistemini seçince bence oyun daha zevkli oluyor. Öteki türlü dediğim gibi resmen controller'a el ense çeker gibi hissediyorsunuz kendinizi, bir noktadan sonra zevk almak yerine sinirlenmeye başlıyorsunuz. E oyunları da zevk almak için oynadığımıza göre, böylesi daha iyi olmuş. *God of War 3*'ün sonunda Kratos'un kendinden geçercesine dayak atma sahnesini hatırlayın, o kadar epik olmayan ama daha gerçekçi olan "Finish the Fight" olayı var bir de. Rakip yere kapaklanmışken hakem ayırana kadar hıncınızı alırcasına saldırıyorsunuz. Güzel bir ekleme olmuş.

Ayrıca oyun içinde gerek dövüşçülerin, gerekse hakemlerin hareketleri çok gerçekçi. Mesela Herb Dean diye bir hakem var, herifi her izlediğimde "Ulan maç bitse de eve gidip çoraplarımı çıkarıp ayaklarımı leğendeki sıcak suya daldırsam, TV izleyip gazete okusam, keyif yapsam" ifadesi görüyorum. Devamlı bitkin, bezmiş bir hali var adamın. O bile yansıtılmış oyuna. Ama oyunda leğen ve sıcak su yok. Bunun için siz mahallenizin salı pazarına gidebilir ve bunları temin edebilirsiniz. Sıcak suda ayaklar gevşedikten sonra ayak tırnaklarınızı kesmek de kolaylaşır, onu da hatırlatırım. Neyse...

GİRMEYİN LA BİRBİRİNİZİN İÇİNE

Yeni jenerasyonun ilk *UFC* oyununda acayip bir clipping problemi vardı. Elemanların dokuları birbirlerinin içinden geçiyordu. Bu oyunda da tümden çözememişler hâlâ ama çok yaklaşmışlar. Tabii clipping'in tersi olarak tasvir edebileceğim "tam değmeme" sorunu da var. Mesela rakibi belinden falan yakaladığınızda tam temas olmuyor, arada boşluklar kalıyor, bazen parmaklar havada asılı gibi gözükebiliyor. Bu tür şeyleri kaç sene sonra tam olarak çözerler bilemeyeceğim ama o kadar da göze batmıyor yav. Ben sadece inceleyen gözle baktığım için bunlara dikkat ettim. Yoksa oyunun grafikleri gayet iyi gözüküyor, modellemeler çok iyi, dediğim gibi motion capture olayını iyi becermişler herifçioğulları, hareketler falan çok gerçekçi...

DİNG DİNG DİNG

Bir yazının daha sonuna geldik arkadaşlar. Bildiğiniz üzere bu tür oyunlara fazla yer vermiyoruz dergimizde. Zaten açıkçası vermek de gerekmiyor çünkü o kadar da derinliği olan, veya ne bileyim çok büyük kitlelere seslenen oyunlar değil bunlar. O yüzden ben de kısaca gözlemlerimi size aktardım. Bu yazıyı biraz daha geç yollasaydım sevgili müdürüm Serpil'den UFC kalitesinde bir sopa yiyecektim ama son anda deminki ding ding ding sayesinde bu sopadan kurtuldum sanırım. Ehueheuhe. Ama Serpil hakem kararı ile yine de yener beni sanırım.

Eğer UFC maçlarını takip ediyor ve beğeniyorsanız bu oyunu da zaten kaçırmamışsınızdır. Ben, dediğim gibi UFC'yi seviyorum ve oyunu da beğendim. Ancak çok da uzun ömürlü bir oyun olduğunu düşünmüyorum. Çünkü açıkçası bunca işin gücün ve onlarca hobinin arasında *UFC*'nin Create a Fighter bölümünde kendime dövüşçü yaratıp elemanın sanal hayatını ekranda devam ettirecek kadar zamanım yok benim. Ama sonuç olarak türünün en güzel örneği bu diyebilirim. Bu kadar derin dövüş teknikleri olan bir oyundan sonra zaten boks oyunu falan oynamak insana biraz sıkıcı geliyor. Eğer meraklısıysanız alın deneyin derim. Oyunu ucuza çaktıysanız arşivde durur, nasıl olsa dövüşçüler öyle her sene gidip gelmiyor, ringler veya kurallar da zart zurt değişmiyor. O yüzden birkaç sene oynayacağınız bir oyun olabilir.



Chuck'ın eski, Jenna'nın yeni panpası Tito'yu da severim.

→ **Tür:** Dövüş → **Yapım:** Yuke's → **Dağıtım:** THQ / Aral → **Kutulu Fiyatı:** 160TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 15
→ **Dahası İçin:** www.ufcundisputed.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★☆

UFC'yi konu alan tek yapım... Dolayısıyla UFC dünyasını seviyorsanız, bu oyunu da alacaksınız artık. UFC sevmiyorsanız, Mario oynamaya devam.

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

ROMA'YI SİZ YAKIN, GERİSİ BİZİM OLSUN! -VOLKAN TURAN

TWISTED METAL

BEN OLSAYDIM

Çalışkan adamımdır, ben yapsam oyunu 1,5 sene önce oynardınız! Müziklerin içine bir Megadeth şarkısı lisanslardım. Oyunu kolaylaştırır, içeriği derinleştirirdim. David Jaffe gelir elimi sıkar tebrik ederdi. Sonra uyanırdım...

ÇOK BEKLEDİK SENİ TWISTED METAL DOSTUM.
O kadar ki ne kadar zamandır beklediğimizi bile unuttuk. PlayStation 3 son dönemini yaşarken anca gelebildin. Halbuki seninle henüz 2000'lere girmemişken nasıl da eğleniyorduk... Unuttun mu? FPS kasarak değil araç sürerek müthiş bir kaos yaratıyor, bu kıyametten alınabilecek maksimum keyfi alıyorduk. Tüm karakterleri seviyorduk tabii ki, ama o dondurmacı kamyonetiyle korku salan Sweet Tooth'u hep ayrı tutardık, ah bir de o kamyon yavaş gitmeseydi... Neyse ki kavuştuk. Senin için arkadaşımla ekranımı dörde böleceğim, online'ını açıp bir dünya insanı beşe böleceğim! Bir dahaki sefere arayı bu kadar açma, kendini aldattırma. Kib bye...

HEAVY METAL DAZE!
Sony'nin oyun dünyasına kazandırdığı en eski oyunu Twisted Metal geri döndü, hem de çok farklı, çok iddialı bir şekilde. Üç yılda anca tamamlanabilen oyunun o süre boyunca bir türlü başı beladan çıkmadı. Önce indirilebilir, minik bir *Twisted Metal*'den bahsediliyordu. Sonra fikirler değişti, tam oyun olsun, raflara çıksın istendi, sonra sadece multiplayer olsun diye yan çizildi, ama baktılar fikirler güzel, "Buna aslında hikâye modu da iyi olur" denildi. *God of War*'un yaratıcısı David Jaffe başkanlığında yaya yaya geliştirilen oyun gördük ki atalarından oldukça farklı, hatta asıl *Twisted Metal*'in sadece karakter adlarını, bazı araçlarını filan kullanıyor. Alternatif bir evren, yeni baştan düşünülmüş bir *Twisted Metal*. Hayal kırıklığına uğramayın hemen! Çünkü bu güzel haber. *TM*'in durumu PS2'deyken hiç de iyi değildi. David Jaffe özlediğimiz kaosu paket edip önümüze koymuş.

Nasıl bir hikâye modu var acaba merakıyla oyuna dalınca gördüm ki, yapınca oluyormuş. Hikâye üç karakter üzerinden akıyor: Sweet Tooth, Mr. Grimm ve Dollface. Üçünün de ünlü kötü Calypso ve turnuvasıyla bir alıp veremediği, bir çıkar hesabı var. Sırayla bu karakterlere geçiyor, bir seri bölüm geçip zor boss'larla karşılaşıyor ve nihayetinde büyük sürprizler yaşıyorsunuz. İlk söylemek istediğim şey, oyunun hikâye modunun AŞIRI zor olduğu. Gerçekten zor yahu! Daha ilk bölümde, hadi bismillah demeden haşat oluyorsunuz ve üstelik bu zorluk artıyor da artıyor. Single modun faydası size haritaları, silahları, bunlarda nasıl uzmanlaşacağınızı ve oyun modlarını göstermesi. Böylece multiplayer'a hazırlanıyorsunuz. Eğer *Twisted Metal* ile bu ilk karşılaşmanızsa belirteyim; *TM* demek multiplayer demektir. Tüm eğlencesi buradadır. Çünkü yapay zekâ cidden sıkıcı ve hiç adil değil. Eskiden de değildi. Bıraksanız kendi aralarında mıymıy savaşırlar, ama kıyıp da birbirilerini yok edemezler. Sizi gördüklerindeyse tek yumruk olup kafanıza inerler! Bu nasıl düşmanlık aga? Hangisiyle uğraşacağım derken cephaneniz bitiyor, kaçıyorsunuz ama onlar da peşinizden tam gaz gelip sizi en yakın uçurumdan atıyor, duvara çakıyor. Pislikler!


Çocukluğunuzu bir şekilde palyaçolardan korkmadan atlatmayı başardıysanız bile işte şimdi yakalandınız...

Sony'nin *TM* üzerindeki Online Pass saçmalığını görmezden gelirsek, oyunun tüm cevheri online multiplayer'da sevgili okurlar. Eğer online oynamayı düşünmüyorsanız *TM* size potansiyelinin sadece

Motorstorm: Apocalypse



>

Twisted Metal



>

Need for Speed: The Run



Şehrin bir köşesinde rastgele beliren ve ölüm kusan şu tırları vurana kadar 2,5 sene yaşlanabilirsiniz.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Hikâye ✓ Müzikler ✓ Atmosfer ✓ 16 kişilik online/4 kişilik offline kaos
✖ Bug'lar ✖ Silah ve araç kullanımları ✖ Yapay zekâsızlık ✖ Online Pass olması ✖ Dolgun online mod ve karakter eksikliği



Mr. Grimm ile Calypso arasındaki iğneli diyaloglar ayrı bir dosya konusu olur!

%30'unu verecek, unutmayın. Online camiasını size "adrenalin pompası" gibi klişe bir benzetmeyle anlatabilirim. Klişe mlişe ama çok doğru! Siz sürekli birisini takip ediyorsunuz, birileri sizi sürekli takip ediyor ve bu birileri kıçım kadar bir mekâna (ufak yani!) doluşunca da hurraaa roketler boşaltılıyor, enerjiler tüketiliyor. Seçtiğiniz aracın hızını, kalkanını ve özel silah kabiliyetini bilmeniz gerekiyor bu yüzden. Dayanıksız araçlarla yola çıkıyorsanız bol bol kaçacaksınız demektir. Bu da haritayı iyi biliyor olmanızı gerektiriyor. Bu da silahların yerini ezberleyip vur-kaç taktiği yapacağınızı gösterir... Bu anlattığım, stratejilerden sadece bir tanesi elbette. Siz, birbirinden farklı daha onlarca strateji üretebilir, online ortamların korkulu rüyası haline gelebilirsiniz, eğer üzerinde düşünürseniz.



Bir daha görmek istemeyeceğiniz bosslardan!

Bu arkadaşların "teker teker gelmek" lafından ne anladığını merak ediyoruz.



ZOR DOSTUM ZOR

Bir düzine silah, harita, karakter ve mod kombinasyonundan çıkan sonuç; hikâye modunu oynamasanız da işiniz "zor" olacak. Çünkü araçları kullanmak zor, silahları rakibe yedirtmek zor, kocaman haritaları ezberlemek zor, modlar zor. O yüzden rakiplerinizin hepsinin yetenekli olacağını farz edin ve oyunu hatmetmeden başlamayın. Gaz-fren-ani fren gibi basit ama kritik hareketlerde usta olun. Özel silahınız dahil çoğu silahın otomatik versiyonu yok, rakibi imleç içine almalı, öyle yardırmalısınız. Tek şeritli yollardan kaçının, gerekirse aracınızı zıplatarak şarampole yuvarlanın. Her evi, binayı yıkmaya çalışmayın çünkü yarısı yıkılmaz malzemeden ve eğer toslarsanız geri toplamanız zaman alıyor. Adamın benzinini arabadan alırlar, söylemedi demeyin!

Tamam, güzel güzel savaşıyoruz, ortalık motor, lastik kokusundan geçilmiyor, her yer adrenalin, üstüne basıp ayağımız kayıyor, yere düşüyoruz falan ama her şey o kadar güzel bitmiyor. Oyun hantal! Sizden efor sarf etmenizi istiyor. Mesela yarışırken savaştığınız bölümlerde "Her geçitten geçeceksin" diyor, "12 tane kaçırırsan oyun biter". İyi güzel ama daracık yollar, patikalar öyle bir dönüyor ki yoldan çıkmamak, geçitlerin hepsini görmek imkansız. Sen yapay zekâyı güçlendireceğine pist inşa ederken böyle hinlikler peşine düşmüşsün, olmaz ki! Bir yarış oyununa uygun kontroller sunmadan önümüze bol bol yarış bölümü dayamak hangi akla hizmet ayrıca? Bir başka örnek: Bazı silahları sizden önce biri kaparsa bir süreliğine yok oluyor, bazıları olmuyor. İyi silahları böyle düzenleyerek o mevkide milleti siper almaya teşvik etmiş David Amca. Eski oyunlarda haritanın en ücra köşesine gitmek için yarışırken şimdi şehrin ortasındaki dana gibi roketi almak için millet pusuya yatıyor. Silahlar kesinlikle isabetli dağıtılmamış haritalara. Kaldı ki haritalarda o kadar çok bug var ki, beş yamada anca düzelir. Kapı koluna takılmaca, yolda aniden düşmece, geri geri gidememek, garajın haritadaki en ücra köşeye konması (ki seçtiğiniz üç aracı buraya girip değiştiriyorsunuz) derken bazen saç baş yolmamak elde değil. Zaten kontroller zor, yapay zekâ sadece sizi düşman belliyor! Diyeceğim o ki, başarılı olmak için bir de yapımcıyı alt etmek durumunda kalıyorsunuz!

SWEET TOOTH MEĞERSE...

Yiğidimizin hakkını verelim; oyun görsel açıdan bir harika. *Grand Theft Auto IV*'ün koca haritasının bir köşesini ateşe veriyor gibi hissedebilirsiniz kendinizi. Araç ve karakter modellemeleri üzerinde fazlasıyla çalışılmış belli ki (araçları tekrardan boyayabiliyorsunuz). Şehrin sakinleri haritalara güzelce yedirilmiş ve ezdiğinizde kaosa kaos katmaktan çekinmiyorlar. Sinematikler, oyun içi grafikleri yerine yeşil perde önünde gerçek oyuncularla çekilip oyun grafikleriyle birleştirilmiş. Calypso filan çok karizma olmuş. Elbette olmazsa olmaz heavy metal şarkıları da arkaya döşenmiş. 20 tane özel üretim, 16 tane de lisanslı cayır cayır rock/metal şarkısı var oyunda. Bunların arasında Sepultura, Judas Priest, Wolfmother, Rob Zombie, Iggy Pop, Avenged Sevenfold gibi ünü gezegeni aşmış gruplar yer alıyor. Kendinizi bazen sağa çekmiş, şarkı dinlerken bulursanız, şaşırmayın.

Twisted Metal beklentilerimi karşılamadı ama hâlâ bunun görkemli bir geri dönüş olduğu fikrindeyim. Yıl olmuş 2012, hâlâ kontrol, yapay zeka diyor olmak, hem de üç yıldır yapım aşamasında olan bir oyun için, pek acı. David Jaffe'nin kafası zaten pek normal çalışmadığı için *TM*'e gönül vermesini anlıyoruz ama böyle bir oyun da bug testlerden nasıl geçmiş, anlaşılır gibi değil. Fakat söylüyorum, eski oyuncular bu yeni *Twisted Metal*'i de gözü kapalı alabilir (online bağlantınız yoksa üç kere düşünün). Özlediğiniz o eski hissi bulacaksınız. Seriyle yeni tanışacak olanlarsa fazla beklentiye girmeden Sweet Tooth ve arkadaşlarıyla tanışmak için aramıza katılabilir, ama dikkat edin, ısırıyorlar!

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Eat Sleep Play → **Dağıtım:** Sony → **Kutulu Fiyatı:** 120TL → **Dijital İndirme:** Yok → **Yaş Sınırı:** 18+
→ **Dahası İçin:** twistedmetal.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

Muhtemelen PS3'te bir Twisted Metal oyunu daha görmeyeceğiz. Duygusal davranıp sarılın derim.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

YAKUZA™ DEAD SOULS

SONUNU DÜŞÜNEN ZOMBİ OLAMAZ -FURKAN FARUK AKINCI

KARŞILARINA ÖNCE sivil halk çıktı; *Night of the Living Dead*. Ardından ordu ve özel kuvvetler müdahale etti; *Dead Rising*. Hatta sırf onlarla mücadele edebilmek için Birleşmiş Milletler tarafından özel bir askeri kanat bile oluşturuldu; *Resident Evil V*. Fakat bir şekilde çoğalmaya devam ettiler! Gelin görün ki zombilerin unuttuğu bir şey vardı... Herkesle karşılaşmışlar, büyük savaşlar vermişler ama büyük bir düşmanı unutmuşlardı. Henüz mafya, daha bu salyasını bile tutamayan kendini bilmez, açgözlü, pis zombilerin karşısına çıkmamıştı. Özür dilerim, ne mafyası… Yakuza'ydı onlar. Hayatta kalmak zorunda olmayan, hiçbir şeyi idareli kullanma gereği hissetmeyen, zombi istilasında bile kuralları kendi belirleyen Yakuza, zombileri bir *Yakuza* oyununda göründüklerine pişman edecekti. Oyunun asıl amacı da bu: Zombileri, aslında zombi olmadıklarına ikna etme yoluyla oyunu kazanmak... Bunu yaparken kurşununuz bile bitmeyecek, kullandığınız silahlar bile ürkecek Yakuzalığınızdan, kocaman mutantlar bile boyun eğecek karizmanız karşınızda. Açık konuşayım dostlar, *Gears of War*'da bile erkekliğe böylesine bir övgü görmemiştim ben. Ey Yakuza ahfati! Muhtaç olduğun kudret gömleğinin kolalı yakalarında mevcuttur.

BU PEK SAMURAY YOLU DEĞİL GİBİ…

Karışan kafalarınızın ayarıyla oynamayınız. *Yakuza: Zombi Mahallesi* adını verdiğim bu oyun, ana senaryoyu değil, burnunun dikini takip ediyor. *Yakuza* serisini sever misiniz bilmem; bundan 10 sene öncesinin dinamiklerini takip etse de eli yüzü düzgün bir oyundur. Ama her Japon gibi birdenbire tuhaflaşmayı sever… Ne yalan söyleyeyim, oyunun ismini ilk duyduğumda "yok artık" gibi bir tepki vermiştim ama gerçekmiş. Sonunda zombiler Yakuza'nın eline düşmüş. Ama şu kadarını söyleyeyim; oyunda zombi olarak Yakuza'dan kurtulmaya çalışsaydık, çok daha zorlayıcı olabilirdi.

Daha önce sürekli adam tekmelediğimiz, orada yaşayan kim varsa ağzını yüzünü çerçeve ettiğimiz canım Kamurocho'yu zombiler basmış durumda. Olacak iş değil. Hemen bir şeyler yapmak lazım. Gangster pistolumuzu aldığımız gibi yollanıyoruz zombiklerin peşinden. Ama ilginçtir, Yakuza'nın normal hikâyesinde sille tokat giderken elimize üç kuruşluk bir 9mm silah bile zor düşerdi. Bu kez durum farklı. Oyun daha baştan cömertliğini gösteriyor ve gayet seri ateş edebilen bir su tabancası veriyor elimize. Zaten çok geçmeden ikiz tabancanıza ve bir de SMG'ye kavuşuyorsunuz. Ve evet, pistolünüzün mermileri tükenmiyor. Yakuza usülü, zombileri aslında ölü olduklarına ikna ederek safdışı bırakmaya çalışıyorsunuz.

Dead Souls, genel anlamda *Yakuza*'nın çizgisinden ayrılmıyor. Yani, PS2 günlerinden kalma aksiyonu ve köhne oyun yapısı aynen devam ediyor. Seveni var mı? Var. Japon oyunlarına az çok aşinaysanız, *Dead Souls*'un menü tasarımından hikâye anlatımına kadar hangi şablonu takip ettiğini aşağı yukarı tahmin edebilirsiniz. Fakat kabul etmek gerekir ki artık bu şablon cidden önceki 10 yılda kalmalıydı. Açıkçası *Dead Souls*'un çuvallayıp oyuncunun ilgisini kaybettiği yerler, tam da bu köhneyen noktalarda göze çarpıyor. Durmaksızın ateş ettiğiniz ve daha birinci saatinde 250 kadar zombi öldürdüğünüz bir oyunda ilk önce neyin iyi olmasını istersiniz? Evet, doğru tahmin. Ama oyunda nişan almak chop stick ile sinek yakalamaya benziyor. Belki Japon olsanız yapabilirsiniz ama L1 ve R1 kombinasyonu bu noktada iyi sonuç vermiyor. Nişan almak için L1'e basıp kamerayı da bir zahmet düşmanlara doğru tuttuğunuzda, R1'e basıp silahınızı ateşleyebiliyorsunuz. Ve ne oluyor? Kahramanımız en yakındaki düşmana sıkıyor. Otomatik olarak… Fakat aynı düşman bir kat aşağı ya da yukarıdaysa otomatik olarak olmuyor, bu kez R2'ye basılı tutup kamerayı da ayarlayıp sol analog tuşuyla manuel nişan almanız gerekiyor. Bu sayede zombileri aslında ölü olduklarına ikna edebiliyorsunuz ya da bilmiyorum, sizin ekran karşısındaki halinize acıyıp dağılıyorlar.

NEDEN ZOMBİ? ÇÜNKÜ YAPAY ZEKÂ YOK!

Oyun, ekran karşısında kan ter içinde kalmış sizi gaza getirmek için az uğraşmıyor. Belli sayıda düşman öldürdüğünüz zaman dolan bir nişancı barınız var. Bu bar dolduğu zaman özel bir atış yapabiliyorsunuz. Hakkını vermek lazım, bu gücünüzü kullanarak yaptığınız atışlar inanılmaz karizmatik

BEN OLSAM

İyi kötü bir kimliğe sahip olan oyun yapımı değiştirmez ve mini oyunlara, saçma detaylara harcadığım zamanı, düzgün bir nişan alma sistemi geliştirmek için değerlendiririm. Hemen ardından yükleme sürelerini kısaltmaya ve ara sahne, oyun geçişlerini daha düzgün planlardım. Yahu, zaten tek sistem için üretiyorum oyunu, niye daha iyi optimize etmeyeyim?



Derginin bittiği akşam İstiklal Caddesi'ne akan bir grup Oyungezer editörü...

SPIN OFF DERKEN...

Aslında Dead Souls, uzun zamandır devam eden bir seri olan Yakuza'nın (Japonya'da Ryu Ga Gotoku olarak bilinir) ilk yan hikâyesi değil. Diğer yan hikâyeler sadece uzak doğuda çıkmış olsa da, serinin hayranları onları da bir şekilde alıp oynamıştır diye tahmin ediyorum:



Ryu Ga Gotoku Kenzan!
Klanların geçmişini anlatan oyun 1605 yılında, Kyoto'da geçiyordu. Tahmin edebileceğiniz gibi tekme ve yumruğun dışında her türlü kılıç dövüşüne de girebiliyordunuz.



Kurohyo: Ryu Ga Gotoku Shinso
Sadece PSP için çıkan oyun, serinin ünlü karakterleri arasında bir dövüş turnuvası düzenliyordu.



Japon zombisinin yeri ayrı. Şu şıklığa bakar mısınız?

görünüyor ekranda. Fakat siz ekran başında dağılmışken öyle hissedemiyorsunuz pek. Nişancı barınız dolduğunda önce üçgen tuşuna basıp gücü aktif etmeniz, ardından zamanlamasını tutturarak ekranda gördüğünüz tuşa basmanız gerekiyor. Elbette ki tüm bunlardan önce özel gücünüzün kısıtlı olan süresinde düzgün bir hedef seçmelisiniz. Bu hedef, bir benzin deposu ya da varil olabilir. Yeter ki mümkün olduğunca çok düşmanı haklayabilecek bir şey olsun. Ardından o karizmatik sahnelerden biri giriyor araya ve "vauv!" diyebiliyorsunuz. Eğer yanınızda bir partner varsa bu olayı iki kişi de yapabiliyorsunuz. Mesela partneriniz düşmanların üzerine doğru el bombalarını savuruyor, siz bombalara doğru sıkıyorsunuz. Sonra kasap havası giriyor devreye, halay çeke çeke öteki tarafa gidiyor bilumum kol, kafa, böbrek, dalak…

Valla çok uğraşıyorum ciddi ciddi oyunu anlatmaya ama elim gitmiyor. Adamlar gelişigüzel bir aksiyon oyunu yapmışlar; vaziyet pek iyi değil maalesef. Bir ara sıkılıp ana menüye çıktım. Special Games diye bir başlık vardı. İçine ne koysalar beğenirdiniz? O über karizmatik *Yakuza* karakterlerinin karaoke yaptığı bir mini oyun. Dedim "tamam". Sanırım oyun da kendini o kadar ciddiye almıyor. "Belki" dedim, "bir B sineması havası yakalamaya çalışmışlardır." Fakat onu da çok başaramamışlar çünkü ciddi ciddi bir de senaryo eklemişler, bir şeyler anlatma derdine düşmüşler falan. Böyle ilginç bir şekilde arada bıraktı beni oyun.

Tüm bunlar olurken bir yandan karakterinizi de geliştirebiliyorsunuz. Hikâye ilerledikçe birbirinden farklı dört karakterle oynayabiliyorsunuz, bu dört karakterin de birbirinden farklı güçleri ve silahları bulunuyor. Mesela oyuna başladığımız Shun Akiyama, hızlı ve seri bir şekilde 9mm çift tabanca kullanırken, serinin efsanesi Deli Yürek, en kolalı gömleklerin sahibi Kazuma Kiryu keskin nişancı tüfeği kullanıyor. Silahlarınızı güçlendirebiliyor, sağlığınızı, nişancı gücünüzün süresini artırabiliyorsunuz. Her zombi istilasında olduğu gibi, bu durumdan istifade edip para kazanmaya çalışan tipler de var. Onlardan da zırh, cephane ya da enerji içeceği falan alabiliyorsunuz.

İstila altındaki yalnız ve güzel Kamurocho sokaklarında ilerlerken, eski *Yakuza* serisindeki gibi hafiften bir sandbox ferahlığı bekledim ama oyun sizi sınırladığını saklamıyor bile. Bazı çatışmalarda görünmez duvarlar, yerini "gidilmez" işaretlerine bırakıyor. "La bi' bırak bari siper alayım boş sokağa doğru?", "Yassah hemşerim". Bomboş sokağa sokmuyor beni oyun. İlla 185 tane zombinin arasında kalıp panik yapacağım. Oyunda bu gibi tasarım hatalarının, "yaptım oldu" mantığının bini bir

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Surat animasyonları ✔ Mini-gun'la zombilere sıkmak ✔ Yükleme müziği süper ✖ Köhne, naftalin kokan oyun yapısı ✖ Nişan alma ve hareket sistemi çok kötü ✖ Yükleme süreleri ✖ Özgünlükten yoksun, tekrar eden görevler

Resident Evil 5



>

Dead Rising 2



>

Yakuza: Dead Souls



paraya gidiyor. Düzgün de nişan alamadığınız için kolaylıkla ölüveriyorsunuz. Kolalı gömlekleriniz de kurtaramıyor sizi. Bir de arkadaş… O nasıl bir yükleme süresidir. Oyun ve ara sahneler arasındaki süre ayarlanamamış. Üzerine her bir sahnede yükleme ekranını görmek "eyhtere beaa" dedirtiyor. Yahu bak şimdi: 60 saniye yükledin, üzerine ara sahne izlettin, üzerine bir 60 saniye daha yükledin, oyuna geçtin, bir adım attım tekrar yükledin ve ara sahne izlettin. Eğer abartıyorsam ne olayım? (Oyunun başlarında DVD dükkânına girdiğiniz sahneye dikkat!)

TÜRLÜ YER MİYDİNİZ?

Japon saçmalamasının hastasıyız. Ama her zaman değil. Kamurocho zombi istilası altındayken randevuevi niye açık kardeşim? Zombi öldürmekten sıkılan Yakuza'nın ne tip bir muameleye ihtiyacı var? Hayat Yakuza'ya güzelmiş valla. Bir de mini oyunlar var. Ulan dünya birbirine girmiş, sokakta 5 metrelik mutantlar dolaşıyor, uçanı kaçanı desen, öyle. Bizim kolundan mini-gun çıkaran Ryuji Goda, geyşalarla tic tac toe oynuyor. Kısacası oyun, sevgili oyungezerler, bir laf salatasından ibaret. "Her şeyden biraz" mantığı bana ters açıkçası. Oyun ne *Dead Rising*'in kaotik ortamını yaşatabiliyor, ne de *Resident Evil*'ın (4&5) keskin nişan alma sistemine sahip. Onun yerine bol bol dalga geçebileceğiniz kıvamda karakterlere, incik cıncık mini oyunlara ve doğru zamanda doğru tuşlara basarak dünyanın en sert yeraltı örgütü olan Yakuza'nın elemanlarına şarkı söyletebildiğiniz "çok özel" modlara sahip. *Yakuza* serisinin hastasıysanız, alın bir bakın… Gerisi sadece oyunu yüklerken çalan müziği dinlesin, süper olmuş.



Ah bir de adam gibi nişan alabilseydik...

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Sega → **Dağıtım:** Sega → **Sistem:** PS3 → **Kutulu Fiyatı:** 159 TL → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** +18
→ **Dahası İçin:** bit.ly/HcNsf8

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Aksiyon arayışındaysanız çok daha iyilerini bulabilirsiniz. Sadece serinin hastalarına...

5,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl



Nöbetçileri şaşırtmak için tuzakların üzerinde ses çıkarın.





KARANLIKLAR SENFONİSİNDEN BİR MELODİ -VOLKAN TURAN

ESCAPE PLAN

SADECE SİYAH VE BEYAZLA kendini ifade edebilen oyunlar tahmin edersiniz ki çok çıkmıyor artık. Sinemada *The Artist*, oyun dünyasında *Limbo* gibi eserler çıktıkça bol bol hakkı veriliyor, ama bunlar yapımcıları hâlâ cezbedecek kadar güçlü şeyler değil. Bence cezbetmesi de gerekmiyor zaten, siyah-beyaz filmlerin hastası olsam da her yıl 20 tane siyah-beyaz film çıksın istemezdim mesela. Benim istediğim, "kullanmayı bilenlerin" bu işi yapması. Çünkü bu iki renk ateş ile barutu aynı yerde kullanmak kadar tehlikeli. Nasıl kullanacağınızı bilmiyorsanız, elinizde patlaması kaçınılmaz. Neyse ki Escape Plan'de patlayan bir şey yok, ama bayıldığımız çok şey var.

DOKUN BANA! SALLA SALLA!

Noir bir atmosfere sahip ne tip oyun olur derseniz, muhtemelen bir "bulmaca" oyunu aklınıza en son gelirdi. Ama yapılabilirse oluyormuş gerçekten. Escape Plan, PS Vita'nın ilk oyunlarından olma özelliği taşıyor. Kutulu bir oyun olmadığı için sadece PS Store'dan indiriliyor hem de oldukça makul bir fiyata. Hikâyeden daha çok PS Vita'nın nimetlerini kullanan, ama bununla da yetinmeyip çok zekice hazırlanmış bulmacalara da yer veriyor oyunumuz. Dop dolu bir hikâyesi var diyemem, ama hiç yok da değil. Lil ve Laarg'ın bu ilginç yerden kaçışıyla başlıyor her şey. Her yeni bir oda yeni bulmacalar, yeni testler getiriyor. Burnunuza *Portal* kokusu gelmiş olabilir, doğrudur, hatta detay düzeyinde oldukça benzer yönleri de var ama oynanış olarak pek alakaları yok. Tüm oyunu parmak uçlarınızı kullanarak oynayabiliyorsunuz. Karakterinizi hareket ettirmek istiyorsanız, tam tersi yönünden bir fiske vurmanız gerekiyor. Durmasını istiyorsanız üzerine basmalısınız. Aşağıya doğru zıplasın derseniz aşağı bir fiske yapacaksınız. Klasik manevraların dışında da ilginç hareketler ve buna bağlı bölüm çözümleri bulunuyor. Örneğin ağzı yanan Lil'i ön ve arka dokunmatik ekranda sıkıştırıp ileriye doğru fırlatabilir, gaz dolup uçtuğumuz yerlerde de PS Vita'nın sixaxis özelliği kullanarak karaktere yön verebilirsiniz. Mikrofona üfleyebilirsiniz... İlk bölümlerde bunları tek tek kullansak da ilerleyen bölümlerde peşi sıra çoğunu kullanmak gerekiyor ve konsolla etkileşime girerek bulmaca çözmenin garip bir hazzını yaşıyorsunuz. Öndeki bir tuğlaya vuruyorsunuz, arka tarafa doğru gidiyor; arka ekrandan bir mekanizmaya dokunuyorsunuz size doğru geliyor; alan derinliğini hissediyorsunuz ve parmak dansına başlıyorsunuz.

Bir bulmaca oyununda tek amaç *sadece* bulmaca çözmek olursa sıkılmamak elde değil; hala bu tuzağa düşen oyunlar var ama Escape Plan bunlardan biri değil. A noktasından B noktasına ekrana deli gibi dokunarak gidebilirsiniz, bölümü geçersiniz, sorun değil ama asla tam puan alamazsınız. Tam puan (yıldız) almak için en az sayıda ekrana dokunuşta ve sürede bölümü tamamlamalısınız. Yani hızla düşünmeli, hareket etmeli ve dokunuşlarınızda çok cimri olmalısınız. İnanın oyunu böyle oynadığınızda oyundan iki kat keyif alacaksınız.

BEETHOVEN VAR MI DJ?

Anladık ki oynanış kolay ve ilginç, bölümler de iyi tasarlanmış. Bu kadar mı? Değil, siyah-beyazın detaylar üzerine yansıması, arka plana gizlenmiş minik detaylarla konu hakkında fikir sahibi olmamız, absürd öğelerle algı bozulmaları yaşamak ama bütünden de hiç kopmamak derken Escape Plan'in atmosfer yaratmadaki başarısı tam puan alıyor. Buna en çok da klasik müzikler eşlik ediyor. Yer yer gerilime dönse de odaklanmanızı güçlendiren ünlü klasikler seçilmiş.

Maalesef Escape Plan mükemmel olmaya yaklaşamıyor. Fun Bits'in bu konudaki tecrübesizliği kendisini hissettiriyor. Yükleme süreleri, devamlı ölerek öğrenme aşamaları, dokunmatik ekran tepkisizlikleri, oyun içi fiziğin bazen sapıtması çileden çıkarabiliyor. Ortalama 1,5 dakika sürecek bölümleri hızla tüketirken "düşünme" ve "refleks" harici konulara takılmak can sıkıcı olabiliyor. Aslında çok iyi bir hikayesi olabilecek iki karaktere sahipken de eli boş geçmesi pek affedilir değil. Yine de PS Vita'nın şu döneminde mutlaka alınıp oynanması gereken oyunları arasında yer alıyor Escape Plan.

BEN OLSAYDIM...

Bölümleri tek çözümlü değil, alternatif çözümlü inşa ederdim. Hangi yoldan gideceğine oyuncu kendisi karar verirdi. Oyuna puan sistemi eklerdim. E tabii bir de bu karakterleri adam gibi bir hikâyede kullanırdım.

Bölümleri tek oynadığınız kadar çift olarak da oynuyorsunuz. Ki en tatlı bölümler bunlar.



Ne yaptın Laarg! N'aptın! Yanlış ışıkta geçtin :)



→ **Tür:** Bulmaca → **Yapım:** Fun Bits → **Dağıtım:** Sony → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** PS Store (25TL)
→ **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası İçin:** www.funbits.com

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Müzikleri ✔ Bölüm tasarımları ✔ Karakterleri ✔ Kontrol mekanikleri
✖ Teknik sorunlar çok ✖ Alternatif çözümler yok
✖ Çok öl, ezberle, dene-yanıl yöntemleri

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Yoğun atmosferli, parmak egzersizi bol, PS Vita'nın kabiliyetlerini denemek için güzel bir bulmaca oyunu.

8,2

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl


Oysa alarmı çalıştırmadan düşmanlarınıza daha çok yaklaşabilseydiniz, iki hızlı bıçak darbesine bakacaktı bu savaşın sonucu.

SOCOM YOK, UNIT 13 VERELİM? -CAN ARABACI

UNIT 13

PS Vita

PSP İLE YILLARCA içli dışlı olup da tek analog eşliğinde aksiyon oyunları oynamak ne büyük işkenceydi anlatamam. PS Vita'ya bu kadar çok bağlanmamın sebeplerinden birisi de, oldukça sağlam donanımı sağ olsun, PSP ile işkence çektiğim bütün zamanların telafisini fazlasıyla yapıyor olması. Bunu geçen ay *Uncharted: Golden Abyss* ile de fark etmiştim zaten, ama Unit 13 bu düşüncemi iyice pekiştirdi. İki analog ve dokunmatik ekranın akıllıca kullanımı, aksiyon oyunu oynamayı gerçekten eğlenceli kılıyor yahu!

Unit 13, *SOCOM 4* ile PS3'te hayal kırıklığına uğrayan Zipper Interactive'in PS Vita çıkartması. Öyle *Uncharted* gibi "*aman Allah'ım, kesinlikle almalıyım*" ya da "*bu oyun bana konsol aldırır*"lık bir oyun değil açıkçası. Çok derin bir hikâye falan da beklemeyin zaten. Hikâye olayını çok da ciddiye almadan, aksiyon kısmına balıklama dalıyor oyun. Ama bütün bunlara rağmen, oynanışı eğlenceli ve gayet sağlam olduğu için taze Vita'nın ilgi çeken oyunlarından biri haline gelmeyi başarıyor.

İKİ DAKİKA Bİ' RAHAT DUR

Unit 13'ün bir parçası olarak terörist organizasyon Awlaad Al-Qowah'ın işlerine çomak sokmakla yükümlüyüz. Yüksek düzeyli üyelere suikast düzenlemek, sabotaj yapmak, gizli üslere sızarak bilgi toplamak, kaçırılan gazetecileri kurtarmak gibi tonla farklı görevi yerine getirdikçe tecrübe puanı kazanıp karakterlerimizi geliştirebiliyoruz. Her görevden önce farklı güçlü ve zayıf yönleri olan takım elemanlarından birini seçmek de önemli yer tutuyor tabii. Zaten oyun size her görev için mutlaka bir karakteri öneriyor; ama isterseniz kendi bildiğinizi okumakta da serbestsiniz. Tekrar oynanabilirlik açısından akıllıca bir hareket; zira karakterinizin özelliklerine göre oynayış şekliniz ciddi oranda değişebiliyor.

Oyun mekaniklerinin Vita'ya gayet güzel yedirilmiş olması oyunun kafadan ekstra puan almasını sağladı gözümde. Yazının başında da bahsettiğim, PSP'yle olan travmatik tecrübelerimden sonra ilaç gibi gelmesinden mi, yoksa yapımcıların sistemi cidden sağlam oturtmasından mı bilmiyorum ama silahı doldurmak, bir siperin üzerinden atlamak, yerdeki mayınları etkisiz hale getirmek gibi birçok işlemi dokunmatik ekrana yerleştirmek dahiyane olmuş doğrusu. İkinci analog ve dokunmatik ekranla bu marifetler birleşince, oynanış resmen yağ gibi akıyor ekranda. Zaten oyunun yapısı da bunu sonuna kadar sömürüyor. Rakipleriniz sizi görüp de ateş açmaya başladımı, bünyenizin kaldırabileceği mermi sayısı maksimum iki ya da üç oluyor. Zoru sevenler için bir ekstra puan da buradan geliyor haliyle...

Tek kişilik görevler eğlenceli olsa da, Unit 13'ün borusu multiplayer kısmında daha gür ötüyor. Arkadaşlarınızla birlikte göreve çıkmak ayrı bir keyif. Ama her gün değişen ve rastgele operasyonlar veren görev sistemi ile skor tabloları da sizi oyuna bağlamak konusunda gayet iyi iş çıkartıyor. Gerçi çok da kusursuz sayılmaz oyunun multiplayer'ı; ama hem Vita'nın çok yeni olmasını hem de servislerinin henüz çok yaygın olmamasını hesaba katarsak, kafamızı başka yöne çevirip bu kusurları şimdilik görmezden gelebiliriz.

Unit 13 başta da söylediğim gibi size Vita aldıracak ya da Vita sahibiyseniz de almanız konusunda silah zoruyla ısrar edeceğim bir oyun değil. Ama eğer aksiyona bayılıyorsanız, yıllarca bir el konsolunda doğru düzgün kontrollerle nişan almanın hayalini kurduysanız ya da arkadaşlarınızla birlikte operasyonlara çıkmak ve skorlarınızı karşılaştırmak fikirleri cazip geliyorsa muhtemelen hoşunuza gidecek ve keyifli vakit geçireceğiniz bir oyun.


Öyle kabak gibi açıkta durmayın, siper alın! Mideniz çok fazla mermi kaldıramıyor zaten.

EN GÜZEL YERİ

Sizi bilmem ama bence oyunun en güzel yeri kontrolleri. Dokunmatik ekran ve çift analogun oyun tecrübesine bu kadar büyük katkı yapabileceğini söyleseler inanmazdım, neredeyse bir klavye-fare ikilisi olmuşlar (neredeyse...)!



NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Dinamik görev sistemi ✔ Kontroller çok doğal, çok iyi tepki veriyorlar ✔ Bol görev çeşidi ✔ Oyun sizi dikkatli oynamaya itiyor ✖ Düşmanlar ve yapay zekâ bazen sapıtabiliyor ✖ Multiplayer zaman zaman saçmalıyor ✖ Bazen abartı zorlaşabiliyor


Her göreve başlamadan önce mutlaka takımınızı şöyle bir kolaçan edip göreve en uygun kişileri seçmeyi ihmal etmeyin.

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** Zipper Interactive → **Dağıtım:** SCEA → **Dijital İndirme:** PS Store (87 TL) → **Yaş Sınırı:** 13+
→ **Dahası İçin:** tinyurl.com/ogzunit13

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Avcunuzun içinde aksiyon istiyorsanız, en çok eğlenebileceğiniz oyunlardan biri Unit 13.

7,7

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl





Golf meraklıları için malzeme bol. Siz yeter ki pinti olmayın, para harcayın oyunda!

Roketi... Ehmm, golf topunu yollarken fazla abanmamaya özen gösterin. Topunuzu kesmesinler!



ÇİMENE DÜŞEN, GOLF SOPASINA SARILIR -VOLKAN TURAN

SONY'NİN 15 YIL gibi uzun bir süredir istikrarla yürüttüğü golf oyunu serisi *Everybody's Golf*, PS Vita'nın ilk dönem oyunları arasına katılarak yeni mobil konsolumuzda da iddiasını sürdürüyor. Bilen bilir, *Everybody's Golf* (*EG*) normal golf kuralları ve oynanışını şirin görsellerle süsleyerek golfün o ciddi havasını dağıtmayı başaran bir seridir. Bu manzara, oyunun Vita versiyonunda da değişmiyor.

ZENGİN SPORU GOLF!

Clap Hanz'in geliştirdiği *Everybody's Golf*, Vita'nın dokunmatik nimetlerinden olabildiğince faydalanan bir oyun. Karakter, sopa ve kıyafet gibi basit seçimlerin yanında oynanışta da kimi detaylar ekranla etkileşime dayanıyor. Golf topuna vurmadan kısa bir süre önce Vita'yı geriye çekerek daha uzun bir atış yapmak, istediğiniz yönden rüzgâr estirmek, görüş açınızdaki hayvanlara ön ekrandan dokunup yolunuzdan çekmek gibi hoş detaylar var. Yine de asıl oynanış tuşlarla yapılıyor. Zamanlama kavramının oldukça önemli bir yer tuttuğu *EG*, PS3'te gördüğümüz halinden çok da farklı bu açıdan.

Oyunun grafiklerine bakıp aldanmamak gerek. *EG* hiç de basit bir oyun değil, yani başarılı olmak için hâlâ pek çok kurala ve mekaniğe bağlı düşünmek gerekiyor hamle yaparken. Elinizdeki karakterlerden yarışmaya en uygun olanı seçtikten sonra, çıkacağınız golf sahasına en uygun sopayı da seçmelisiniz. Oyun sırasındaki yönlendirmeler genelde sizi başarıya götürmek için elinden geleni yapıyor ama tek başına yeterli değil; sizin de hız ile mesafe arasında hesaplamalar yapmanız ve en az vuruşta topu deliğe ulaştırmanız lazım. Uzun düzlük alanlarda topu normalden daha uzaklara yollayabildiğiniz "süper vuruş gücünüzü" kullanabilirsiniz ama bunların sayısının oldukça az olduğunu, çok yerinde kullanmanız gerektiğini belirteyim. Topu ağaçlardan, sulardan, kum dolu çukurlardan kaçırıp delik çevresine geldiğinizdeyse sizi başka bir zorluk bekliyor: Eğim! Bulunduğunuz mesafeden deliğe tek vuruşta ulaşıp Birdie yapmak için topla delik arasındaki mesafeyi göz önüne almalı, daha sonra eğimin yönünü ve derecesini hesaba katarak doğru açı ve şiddetle topu yollamalısınız. Evet, kulağa zor geliyor ama o esnada oyun size hem renk hem de noktacıklarla eğimin ne tarafta, hangi açıda yer aldığını gösteriyor. Kısa bir alıştırma sonrası Birdie uzmanı kesilebilirsiniz.

KOL BOZUK! YOKSA ATARDIM YA!

Oyun hem tek hem de çoklu oyuncu modları bakımından yeterli bir süre sizi başında tutacak kadar zengin. Tek başına oynayacak olanlar için Challenge ve Stroke modları var. Challenge'da başlangıç seviyesinden alıp profesyonel seviyeye giden uzun bir yolculuğa çıkıyorsunuz. Bir üst seviyeye geçmek için her sahada başarılı olmalı ve bölüm sonundaki rakibinizi yenmelisiniz. Bu teke tek maçların son derece çekişmeli geçtiğinin altını çizeyim. Stroke modundaysa asıl seviyenizi görmeniz daha bir olası. 18 delik boyunca çıkaracağınız performansla, arkadaşlar arası tatlı bir müsabaka da yapabilirsiniz. Ama ille de tatlı olması gerekmiyor, işleri büyütmek elinizde. Multiplayer modunda uluslararası müsabakalara katılabilirsiniz mesela. Şimdilik büyük turnuvalar yok ama oynarken hırs kesileceğimiz zamanlar yakındır. Henüz o kadar iyi olmadığınızı düşünüyorsanız, Lobi'den kendi seviyenizdeki oyuncularla maçlar düzenleyebilirsiniz. Unutmayın ki oyunda ister offline olsun ister online, her başarınız ödüllendirilecek, puana çevrilecek. Ne kadar çok puan, o kadar çok yeni içerik. Yeni karakterler, kıyafetler, aksesuarlar, golf sopaları... derken daha güçlü ve yetenekli bir oyuncu olma yolunda hızla ilerleyebilirsiniz.

Şirin grafikleri, ne zor ne kolay oynanışı, eğlenceli öğeleriyle *Everybody's Golf*, içindeki golfçüyü bir türlü uyandıramamış (malum, koşullar) herkes tarafından alınıp oynanılası bir oyun. Belki Vita versiyonuna daha fazla yenilik katılabilirdi ama ileride DLC olarak da gelebilir bunlar... Ata sporumuz golfü her ortama taşımak, doyasıya oynamak için şimdilik tek adres *Everybody's Golf*.



Yeri geliyor, golf topunu dilediğiniz yere koyabiliyorsunuz.

→ **Tür:** Spor → **Yapım:** Clap Hanz → **Dağıtım:** SCE → **Kutulu Fiyatı:** 87TL → **Dijital İndirme:** PS Store (87TL) → **Yaş Sınırı:** 3+
→ **Dahası İçin:** www.everybodysgolfclub.com

EN GÜZEL YERİ

En kısa mesafede son deliğe kadar gelmişsin, hedefe sadece birkaç metre var, eğim de yok! Usulca vuruyorsun veeee... Nah! Girmedi işte! 3 santimetre kala durdu top! Lanet şey!

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Bol karakter ✔ Bol malzeme, bol içerik ✔ Dengeli oynanış ✔ Öğrenmesi kolay, ustalaşması zor ✖ Yükleme süreleri ✖ Vita'ya özgü fazla bir yenilik yok

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Golf oyunu bulsanız bile ciddi bir yapım olacaktır. Ciddiyete gelemeyenlere, biraz daha fazla renk, eğlence arayanlara özel yapılmış Everybody's Golf.

7,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

ESKİDEN RYO BÖYLE BİR ŞEYDİ -ÖMER AKDAĞ

Persona 2: Innocent Sin

PSX KLASİKLERİ, PSX RYO'LARI derken şimdi de bir PSX oyununun yeniden yapımı ile karşınıza çıkmaktan büyük mutluluk duyuyor ve de aklınıza gelen soruyu cevaplıyorum arkadaşlar: Hayır, Sony'den para almadım.

Öncü konsol-RYO yapımcılarının yerinde saydığı ya da pek tutmayan tuhaf formüller denediği geçtiğimiz on yıl içerisinde en doğru işler yapan firmanın Atlus olduğu görüşündeyim. *P3* ve *P4*'ü ağzı açık oynayan tek kişi demek ben değilmişim ki Atlus bu serinin öncesini de günümüz oyuncularıyla buluşturmaya karar vermiş durumda. Yine PSP'ye çıkarılan ilk *Persona* belki biraz fazla ilkeldi ve de günümüz için pek çekici bir oyun sayılmazdı. Ama…

Ama bu sefer durum farklı…

Öncelikle söylenmesi gereken şu: *Persona 2: Innocent Sin*, *SMT* serisinin sahip olduğu kendine özgü atmosfere sonuna kadar sahip. Oyunun görsel ve işitsel tarzı serinin diğer oyunları dışındaki başka hiçbir şeye benzemiyor.

Ve tabii *P2:IS*, her zamanki Atlus kalitesinde kaleme alınmış, kendini ilgiyle takip ettirmeyi başaran bir hikâyeye sahip. Şehirde türeyen dedikodular, ne kadar uçuk olursa olsun, zamanla gerçeğe dönüşmektedir. Olayların merkezinde de insanların bencilce dileklerini gerçekleştirme yeteneğine sahip Joker adında maskeli bir tip vardır. Bizimkilerle kişisel bir davası da olduğu belli olan bu Joker'in peşine düşüyor ve derdini öğrenmeye çalışıyoruz. Karakterlerimizin gizemli geçmişlerini de yavaş yavaş öğrendikçe hikâyenin güzelleşme çizgisi sürekli yukarıyı gösteriyor. Ve bilseniz nerelere gidiyor… Oyunun hikâyesi 12 yıl önce ne kadar güzelse, hâlâ o kadar güzel.

Ama keşke bunu oyunun teknik özellikleri için de söyleyebilseydim. Müzikler elden geçirilmiş, hoş olmuş. Onun dışında oyuna pırıl pırıl bir arayüz de yapılmış. Hani *P3*'ün arayüzü mavi/pembe, *P4*'ünkü sarıdır ya, *P2:IS*'de de kırmızı bir palet kullanılmış ve hakikaten de ilk bakışta çağdaş bir oyun atmosferini sonuna kadar veriyor. Ama oyun içi grafikler PsX versyonuyla bire bir aynı kalmış maalesef. Grafiklere pek takılan bir insan değilim aslında ama mesela özenilerek tasarlandığı belli olan personalarımızı savaşlarda daha ayrıntılı görmekten de kesinlikle mutluluk duyardım.

Savaşlar demişken, *P2:IS*'de savaşlar klasik, bildiğimiz, sevdiğimiz şekilde gerçekleşiyor. İşte silahla saldırmalar, büyüler, kombine saldırılar vs. Asıl enteresan durumlar ise savaşmak yerine konuşmayı seçerseniz karşınıza çıkıyor.

Evet, aynen öyle, *P2:IS*'de yaratıklarla iletişime geçebiliyoruz ve bu müthiş eğlenceli! Nasıl mı oluyor? Karakterlerimizin her birinin dört adet etkileşim seçeneği var: Taklit yapmak, şarkı söylemek, aşktan konuşmak (!) gibi... Ve her yaratığın da neşeli, aptal, depresif gibi kişilik özellikleri var. Yaratığın kişiliğine göre bir etkileşim opsiyonunu seçerek ilgisini çekebiliyor, kızdırabiliyor, korkutabiliyor veya mutlu edebiliyoruz. Imp'lere gidip "erkek olmak işte böyle bir şeydir" modunda delikanlılık taslamak, jöleden bozma tiplere gidip "yılın en sevilen iblisi seçildiniz, neler hissediyorsunuz?" diye röportaj yapmak, garibanların tepkilerini duymak nasıl eğlenceli anlatamam. Çok güldüm.
Elbette *P3* ve *4*'te insanlarla kurduğumuz (ve bu oyunda olmayan) sosyal bağlar gibi burada yaratıklarla kurduğumuz ilişkilerin de bir çıkar ilişkisi olduğunu söylememe gerek yok. Bu yeni arkadaşlarımız bize enformasyon, item ya da tarot kartı gibi şeyler sağlıyorlar. Tarot kartları özellikle önemli, yeni personalar füzyon etmek için bunları kullanıyoruz.

Rastgele düşman karşılaşmalarının fazlaca olması, savaşların biraz ağır ilerlemesi, oyunun zaman zaman PSP'yi kasması, karakterin fazla hızlı hareket etmesi yüzünden NPC'lerle etkileşime girmenin her seferinde zorlaması gibi irili ufaklı bazı sıkıntıları da var oyunun. Ama bakmayın siz, *P2:IS*'in günümüz konsol-RYO'larından hiçbir eksiği yok, hatta fazlası var. Son yıllarda bu kalitede fazla konsol-RYO çıkmadı. Türü seviyorsanız durmayın derim.







Lisa'nın önerileri genelde Michel'in başına dert açıyor.

Yaratıklarla hep konuşmayın, savaşıp güçlenin de. (Dergi yazarları oyuncuları şiddete yönlendiriyor!)

→ **Tür:** Konsol-RYO → **Yapım:** Atlus → **Dağıtım:** Atlus → **Kutulu Fiyatı:** 140TL, 36$ (Amazon) → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 13+
→ **Dahası İçin:** http://tinyurl.com/ogz-pers2

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Atmosfer, hikâye, karakterler ✔ Derin oyun yapısı ✔ Arayüz
✔ Yaratıklarla iletişime geçebilme ✖ Eskimiş grafikler
✖ Savaşların ve zindanların fazla uzun sürebilmesi

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★☆☆

Konsol-RYO'ların altın çağından, yılların çok değil ama biraz eskittiği bir eser.

8,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

alizine wonderland



Editörden

Alizine Wonderland bütün rakiplerine rağmen başarıyla yoluna devam ediyor. Son zamanlarda 8 yaşındaki okurumuz Can A. tarafından bize yöneltilen "pis" ve "sıkıcı" gibi ağır hakaretlerin yer aldığı mektubu almasak iyiydi. Bana bak Can, seni bulu-

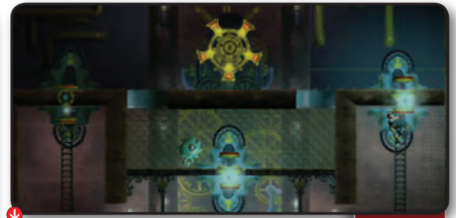
MANİFESTO

Alizine Wonderland tablet ve telefon desteği sunmaktadır. Bunun için sayfanın fotoğrafı titretmeden çekilmeli ve hemen ardından dergi tablet ve telefon üzerinden okunmalıdır. Kamerasız cihazlar için dergiyi koparıp ekranın önüne yapıştırabilirsiniz.

SU GETİRENLERİN ÇOK OLSUN

Vessel





Oyunda pek çok garip cihaz var. Denemeden neyin ne olduğunu anlamak mümkün değil.

PC

Yaratılan su fluroları bulmacayı sizin için çözüyor.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Kaliteli bulmacalar ✓ Yapay zekâ yönetimi ✓ Steam Punk'ın yerinde ve güzel kullanımı ✗ Baş ağrıtan müzikler ✗ Gerçek bir öyküsü yok ✗ Kötü animasyonlar

HEM BİR OYUNCU hem de bir oyun dergisi olmanın (evet ben bir dergiyim) zaman zaman çıkar çatışmasına yol açtığı durumlar oluyor. Mantıken bir oyuncu olarak ben oyun alacakken, çeşitli kaynaklara bakarak fikir edinmeliyim ama öte yandan o kaynaklar da zaten benim. Bu yüzden özellikle bağımsız oyun beğenmem, mayın tarlasında durup mayınlar arasından birini seçmeme eşdeğer bir durum. Hoşuma giden oyunlar genel olarak patlıyorlar, ama nadiren de olsa ilgimi hak eden, patlamayan "bozuk" mayınlar da çıkabiliyor. Vessel tam olarak böyle bir oyun işte *(Bu defa mayını eline rakip dergi Oyungezer tutuşturduğu için de bozuk çıkmış olabilir -Serp.)*. Tam olarak ne olduğunu bilmeden biraz da *Braid*'e benzediğini düşünerek satın aldım. Sunduğu deneyimse beklediğimden çok farklı olmasına rağmen hoşuma gitmedi değil.

Vessel'i ilk gördüğünüzde muhtemelen siz de benim düştüğüm hataya düşeceksiniz. Oyun karanlık görsellere sahip, düşük tempolu ve çok da dinamik durmayan bir havaya sahip. Bunun ne kadar yanlış bir izlenim olduğunuysa oyunu oynadıkça anlıyor insan. Vessel benim isminden çakmadığım üzere tamamen sıvılarla çalışan çılgın bir laboratuar fikri üzerine kurulmuş. Başta bulmacalar sıvıları kaplara doldurup kapıları açmak gibi basit fikirlere dayanıyor olsa da zamanla işler değişiyor. İşin içine garip simya mekanikleri ve labirent bulmacaları giriyor ki sonrasını ne siz sorun ne de ben söyleyeyim.

Başlarda mekanikler bir garip geliyor. Bazı mekanizmalar suyu açarken, bazıları kapıyı açıp diğer yandan su püskürtüyor mesela. Daha sonra Vessel'e ismini veren canlı su canavarları yaratmaya başlıyoruz ki buralarda gariplik giderek yoğunlaşıyor. Kapı açma veya düğmeye basma gibi basit görevleri yerine getiren baloncuklar başta kolayca kontrol edilebilse de zamanla kafayı yiyorlar. Kendi akılları olmadığı için bunları çevredeki elementleri kullanarak yönetmek gerekiyor. Mesela ışık kaynakları su yaratıklarını kendine çekiyor ve bir noktadan sonra çevredeki şalterleri indirip düğmelere basmaya başlıyorlar. Veya basınçlı suyu kullanıp doğrudan yolu kapatıp bölümleri sınırlandırmak gerekiyor. Bulmacalardan sıkılmanız durumunda mola vermeniz için araya ilginç bölümler de eklenmiş. Sel eşliğinde mağaralardan geçmek veya İndiana Jones misali maden araçlarıyla takılacağınız ilginç bir iki küçük bölüm var.

KOLAY DOLMUYOR O BARAJLAR

Bulmaca mantığı benzer oyunlar gibi değil, genel olarak tek bir çözümü olan çok komplike bir sistem sunuluyor ve oyuncudan bulmacayı çözmeden önce her şeyin nasıl çalıştığını, neler yaptığını anlaması bekleniyor. Başta temel parçaları oyucuya gösterse de işin içinde su gibi kolay kontrol edilemeyen bir mekanik olması işleri biraz karıştırıyor. Oyunun tarzıysa başta bana *Braid*'i andırsa da modelleri olsun, dünyası olsun kendi tarzını yakalamak isterken biraz havada kalmış gibi. Model ve animasyonlar bu kadar iyi düşünülmüş bulmacalara sahip bir oyuna yakışmamış bence, üstelik belirli bir tarz ve kimlik yaratmaktan da uzaklar. Oyunda maalesef çok ses yok, olan sesler de çok tekrar ettiğinden çabuk sıkıyor. "Sıvı mekanikleri çok güzel çalışıyor nasıl olsa" deyip geri kalanının boş vermişler gibi geldi bana.

Vessel'in bir sorunu da tam anlamıyla bir hikâye sunmaması. Biliyorum, *Braid* örneğini çok verdim ama bu tarz platform oyunlarında hikâyenin nasıl fark yaratabileceğinin en iyi kanıtı o. Vessel'in sonunda, verdiği ufak mesaj dışında fazla bir şey görememek beni üzdü.

Vessel eğlenceli ve hoş bir yapım ama piyasadaki diğer indie oyunlar büyüklerin bile gözünü korkutur hale gelmişken, bu oyuna ödeyeceğiniz 15 doların karşılığında daha fazlasını alabilmeniz gerekirdi. Vessel son dönemde çıkan büyük indie oyunlarla aynı poşete girmek istiyor ama bunu pek de hak etmiyor. Yine de bu tarz bulmaca oyunlarını seviyorsanız göz atmanızı tavsiye ederim. Göreceklerinizi gözlerinizi sulandırabilir.

Braid > Limbo > Vessel



→ **Tür:** Bulmaca → **Yapım:** Strange Loop Games → **Dağıtım:** Steam → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** Steam (15$)
→ **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** www.strangeloopgames.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆
Eğlence	★★★★★

7,6

Eğlenceli bulmacalarla zaman su gibi akıp gidiyor.

HABERLER

Blizzard Diablo 3'ün hedef kitlesini genişletiyor. Özellikle F2P ve Knayt Onlayn oyuncularını gözüne kestiren firma, bu güruh düşünülerek hazırlanan yenilik paketini oyuna ekledi. Artık tek tuşla "Aga para versene" diyebiliyor, "S.A" selamlaşmalarında otomatik olarak "A.S" cevabı atabiliyoruz.
Mass Effect 3'ün vasat sonlarının ardından Dünya RYO Oyuncuları Birliği oyuna kendi hazırladığı senaryoyu duyurdu. Buna göre oyunun sonunda Shephard tek eliyle Adana dürüm yerken diğer eliyle 6 milyon uzaylıyı teker teker dövüyor olacak. Ayrıca ışının rengi bu sefer, işaret parmağınızla kaç Reaper dövdüğünüze göre değişecek.
Küçük ama popüler oyun üretip zengin olmak isteyen gençler birinci Türk oyun



2000'LERİN RUHU, GEL BURAYA!

PC | PS3 | 360 | MAC

Nexuiz

TÜM ZAMANLARIN EN İYİ oyunlarından biri olan *Quake 3*'ün tek kişilik oyun modu olmayacağı açıklandığında id Software'e tepki yağmıştı. Muhtemelen bunu bilse id'in çok da umrunda olmazdı ama ben o güruha dahil değildim! O dönemde ömrünü internet kafede, *Quake 2* oynamaya adamış bir genç olarak başından beri hayalim zaten böyle bir *Quake*'ti; sadece çoklu oyunculuğa odaklanan, FPS'deki bütün inceliklerin oynanışın kendisi haline geldiği yeni bir oyun türü. *Quake 3*, pek çok kişinin içten içe beklediği gibi çok başarılı oldu ve yepyeni bir tür FPS anlayışını hem PC'lere hem de konsollara taşıdı. *Nexuiz* de işte bu neslin buram buram *Quake* kokan oyunu. Bu fikrin hiçbir oyuncuyu üzeceğini sanmıyorum zira biz oyuncuların bildiği bir şey varsa, o da asla yeterince FPS'ye sahip olamayacağımızdır.

Nexuiz, *Quake 3*'ün eski oynanış temposunu ve ruhunu, *Unreal Tournament*'ın mutator'larıyla ve *Crysis*'in CryEngine 2'siyle birleştirmiş diyebiliriz. Açıkçası oynanış hakkında söylenecek yeni hiçbir şey yok. *Team Arena*'yı oynamış oyuncular yapımcı ekibin mutator'lara kadar pek çok elementi doğrudan taklit ederek oyuna eklediğini görecekler. Oynanış öğeleri bu kadar sabitken, oyunun takım tabanlı olarak çalıştığını ve farklı oyun modlarıyla oynanış seçeneklerine destek verdiğini söylememe pek gerek yoktur sanırım.

Bu noktada akla şu soru geliyor; "Nexuiz özellikle *Quake Live Arcade* zaten Xbox'ta varken özendiği oyuna rakip olabilir mi?" Cevabım kocaman bir "Evet" olacak. Çünkü oyunun iki önemli avantajı var. Bunlardan ilki kontrollerin tüm sıkı konsol oyunlarındaki gibi hassas olması. *Quake Arcade*'de bu kesinlikle yoktu mesela. Sırf roketlerden kaçmak için hopluyor zıplıyor ama oyunda kontrol sahibi hissetmiyordum kendimi. *Halo*'yu da bu kadar başarılı yapan tarafı bu değil miydi? Oyunun çok derin veya teknik olması değil, konsol üzerinde bile olsa bir atlayış yaptığınızda nereye düşeceğinizi, attığınız roketin tam olarak nerede patlayacağını hissedebiliyor olduğunuz için sevmiştiniz oyunu ki bu durum konsollar söz konusu olduğunda çok önemli.

DÜŞMANIMIN DOSTU, DOSTUMUN DÜŞMANIDIR

Diğer avantajsa elbette ki CryEngine 2 ve onun muhteşem esnekliği. *Nexuiz* ne yazık ki bu avantajını çok iyi kullanamamış. Yanlış anlaşılmasın, oyun kesinlikle harika görünüyor ama aynı zamanda kahverengi tonlarının kullanımında aşırıya kaçılması, nasıl desem... biraz ucuz olmuş. Görsel tasarım yönünden çok iddialı olmayan veya kalitesiz dokulara sahip oyunların, bir dönem böyle filtrelerle açıklarını kapatmaya çalışmaları modaydı ama *Nexuiz* bu tarz bir oyun değil ki. Madem eşek gibi güçlü CryEngine'i arkana almışsın kardeşim, kimden korkuyorsun? Sanki biraz "kontrolsüz güç, güç değildir" anlayışı var bu oyunda. Örneğin silahlar da ateş etmiyorlar, resmen gökkuşağı fışkırtıyorlar. Projenin başında daha sağlam bir sanat direktörü olsaydı *Nexuiz*'e vereceğim not inanı ki çok daha fazla olabilirdi.

Oyunu internet bağlantısı olmadan, tek başınıza oynamayı düşünüyorsanız, hiç başlamayın daha iyi. *Nexuiz*'de bot desteği var ama inanın ki Nintendo 64'ümde bile daha zeki yapay zekâlar görmüştüm. Bayrağı alıp duvara giren mi istersiniz, her elde uçurumdan aşağıya uçan mı... Aptallığın bini bir para.

Nexuiz > Quake Live Arcade





NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Tempolu oynanış ✔ CryEngine 3 gücü ✔ Kontrolü kolay
✖ Tarz sahibi değil ✖ Kötü müzikler ✖ Berbat yapay zekâ



Bölüm çeşitliliği fena değil, her oyucu zevkine göre bir şeyler var.

Kırmızı ve Mavi arasındaki bitmeyen savaş burada da devam ediyor.



İnternetsiz oynanış demişken, bu nesilde ekranın bölünerek aynı konsol üzerinden birlikte oynama muhabbetinin yok sayılmasına da çok gıcık oluyorum. *Nexuiz* de pek çok oyun gibi bunu atlamış. Halbuki bu tarz bir oyunda bölünür ekran seçeneği hoş olabilirdi.

HEDEFİMİZ TEHLİKE, GÖREV SORUN DEĞİL

Nexuiz eğlenceli bir *Quake* klonu ve asıl *Quake* oyunu *Quake Live Arcade*'den her konuda daha başarılı. Muhtemelen 1-2 ay içinde sunucuları tamamen boşalacak, o yüzden oyunu merak ediyor ve denemek istiyorsanız elinizi çabuk tuttun. Yoksa henüz oyunda olduğunu bile anlayamayacak kadar aptal olan bot'lara kalabilirsiniz.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆
Eğlence	★★★★☆

7,0

Quake seven bunu da sever

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Alientrap → **Dağıtım:** - → **Sistem:** - → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ (Xbox Live, PC) → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** www.alientrap.org

INDIE



1 Dustforce
2 Dungeon Heroes
3 Limbo
4 Vessel
5 Q.U.B.E.

RİLEBİLİR



1 Alan Wake's American Nightmare (360)
2 Bastion (360)
3 NBA JAM: On Fire Edition (360, PS3)
4 Baconing (360, PS3)
5 Crimson Alliance (360)

RÖPORTAJ

MASS EFFECT YAPIMCISI BIOWARE

Mass Effect Yapımcısı BioWare, öncelikle buğün buraya geldiğin için teşekkürler.
İnternette arkamızdan salladığınızı görünce, gelip bir yüzünüzü görmemek olmazdı Sayın Wonderland.

Olayı yumruklaşmaya çevirmeye gerek yok, o yüzden doğrudan soruyorum. Biz Mass Effect 3'ün sonunu hiç beğenmedik.
Bu mu soru? Neyse, biz zaten bunu tartışmaya açığız. Hangi sondan memnun kalmadınız acaba?

Eeeee... Eyvahlar olsun, birden fazla mı son vardı?
Oynamadın değil mi oyunu?

Kem.. Küm... Yok. Birazdan oynarım hemen ama.
O zaman neden çağırıyorsun buraya bizi evladım, manyak mısın sen?

stüdyosunu kurdular. Toplamda 5 kişiden oluşan ekibin ana amacı Braid ve Bastion gibi popüler olabilecek bir oyun yaratmak. Tamamı hiç oyun üretmemiş inşaat mühendislerinden oluşan ekip, arkadaş sohbetinde gaza geldiklerini, sonra ipin ucunun kaçtığını belirtti.
Oyungezer dergisi son günlerini yaşıyor. Kötü bir kış dönemi geçiren Oyungezer'in çok yakında kapanabileceği dedikoduları son dönemde oldukça arttı. Bu durumda Alizine Wonderland'in Oyungezer'i uygun bir fiyattan satın alabileceği konuşuluyor. Ayrıca uzmanlar piyasayı karıştırmayı planlayan asılsız haberler konusunda yatırımcıları uyarıyor.

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

SOSYAL MEDYA İLE İMTİHANIM

Bu ay köşemde biraz reklam yapmak istiyorum. Guild Wars 2, Diablo 3 ve diğer multiplayer sesler korosu gelince başka bir şey konuşmaya fırsat olmayacak malumunuz. Bu nedenle farklı bir "LogIn" maceramdan bahsedeceğim.

Bu yıl enteresan bir yıl oldu "sosyal medyalaşmam" açısından. Arkadaşların deyimiyle "Yedi yıllık Facebook Beta Testi" sonrası "Face"lendim (bu kısaltmayı da oldum olası sevmem). Sanal sosyalleşmemi Serpil de "En son bizim karşı komşu yaşlı teyze kalmıştır sanıyordum Facebook'a girmeyen" sözleriyle coşkuyla kutladı. Eksik olmasın. Yeni teknolojilere yatkın olmama rağmen mIRC'ten ICQ'ya, sonrasında sırasıyla MSN'e ve Facebook'a geçişim arkadaş popülasyonumun göçünü tamamlamasıyla oldu hep (aslına bakarsanız MSN kurmadım bile bugüne dek, yaşasın Miranda IM!). Facebook'ta birçok kişinin saçma sapan şeyleri beğendiğini (like'lamak? Iyh!) görünce paylaşımlarım büyük ölçüde sevdiğim müziklere döndü. Böylece bunu daha açık bir platformda paylaşmaya karar verdim. Zaten sevdiğim müzikleri, şovları paylaşmayı, uzun uzadıya anlatmayı oldum olası severim. İşte bundan sonra bunu kendi müzik blogumda yapacağım. Blog adı olarak dört köşedeki yazılarımın başlığını kullanacağım yine: Latince "Ad Astra Per Aspera"; "Yıldızlara kadar zorluklarla (aşarak)" sözünün ilk kısmı olan yildizlarakadar.tumblr.com. Takipçilere şimdiden iyi takipler dilerim.

TARAYICILARA DÜŞEN İŞ ARTIYOR

"Tarayıcı oyunları yükselişte" derken mevcut F2P'leşmiş oyunların bile tarayıcıya kayacağını düşünmemiştim açıkçası. Bunlardan ilki *Lord of The Rings Online* oluyor. Gaikai Inc'in streaming desteğiyle birlikte oyunu internetten çekme ve kurma derdi olmadan doğrudan tarayıcınız üzerinden oynayabileceksiniz. Tabii ki bu yüksek bir bağlantı hızı gerektirecek ki yapımcının verdiği bilgi Java 1.6 kurulu bir PC ile saniyede 3 Megabit şeklinde. Gaika'nın açıklaması başlangıçta yalnızca en fazla 1 saat ve bir karakterle oynanabilir olacağına yönelik. Yakında benzer bir sistem *Dungeons & Dragons Online* üzerinde deneniyor olacak. Bu sistem oturursa oyun sektörü için çok büyük bir değişim olur. Tabii ülkemizdeki tutarlı bağlantılarımızla ne zaman ve ne kadar pratiğe geçer, o ayrı bir tartışma konusu. Gerçi *Diablo II*'yi dial-up modemle hangi pinglerle oynadığımı halen unutmuş değilim. O açıdan bakarsak, neden olmasın?



KISA KISA Mists of Pandaria • Hem Alliance, hem de Horde olarak iblis kanına başvurduğu rivayet edilen Garrosh'u alaşağı edeceğiz. • LFR loot sistemi değişiyor: Artık oyun rastgele oyuncuları seçip spec'lerine uygun loot atayacak. • SW:TOR'daki gibi AOE looting ekleniyor. • Pandaren'lerin ırksal bineği Cloud Serpent olacak ve 20 gün sürecek görev dizisi sonucu alınacak. • Senaryolar 90.seviyede başlayacak ve Valor puanı kazandıracaklar. • Önceden açıklananın aksine Pandaria 5 değil, 7 bölgeden oluşacak.

TEK KİŞİ ELDER SCROLLS NEREYE KADAR?

Bu sayfalarda online oyun dedikoduları vermek pek keyifli oluyor. Hele bu ayki kadar sağlamsa: Tom's Guide'ın dedikodusuna göre Bethesda mayıs ayında *Elder Scrolls Online*'ı resmi olarak duyuracak. Söylentilere göre oyun Skyrim'den 1000 yıl önce, yani serinin diğer oyunlarında olduğu gibi Second Era'da geçecek. Aynı söylentiye göre oyunda aslan, ejderha ve avcı kuş şeklinde üç taraf bulunacak. Oyunun mayısta duyurulmasından sonra E3'te ilk kez gösterilmesi bekleniyor.





C&C İNTERNET TARAYICILARINDA

En sevdiğim strateji serilerinden birini resmen yiyip bitirdiler ya daha ne diyeyim? Neyse bu konuyla ilgili sabaha kadar konuşurum biri beni tutmazsa, o yüzden konumuza dönelim. C&C de *Tiberium Alliances* ile internet tarayıcılarımıza geliyor. Malumunuz, F2P'de yeni trend bu artık. *Stronghold Kingdoms*'da bazı arkadaşlarımın harcadığı meblağları görünce ben bile bir tane tarayıcı stratejisi hazırlayım demiştim :) GDI ve NOD taraflarının seçilebileceği oyunun mobil cihazlar için de bir sürümünün çıkacağı söylentileri dolaşıyor. Yapımcı EA Phenomic'e göre oyunun açık betası 2-3 aya başlayacak.

KARANLIK DÜNYA **EVE FANFEST** 2012'DE

World of Darkness Online, *EVE Online*'ın yapımcısı CCP Games'in White Wolf ile WW Publishing adı altında anlaşmasından beri yapım sürecinde olan bir oyun. Fakat oyun henüz betadan bile fersah fersah uzak olduğundan oyuncular ümitlerini biraz kaybetmiş durumda. Biz de "keşke bu fikri mülk daha gayretli ve güçlü bir yapımcıya bırakılsaydı" düşüncemizi kendimize saklayarak sessizce bekliyorduk. Fakat firmanın Atlanta ofisinden çok sayıda çalışanın çıkarıldığını duyunca beklentilerimizi iyice düşürmeye karar verdik.

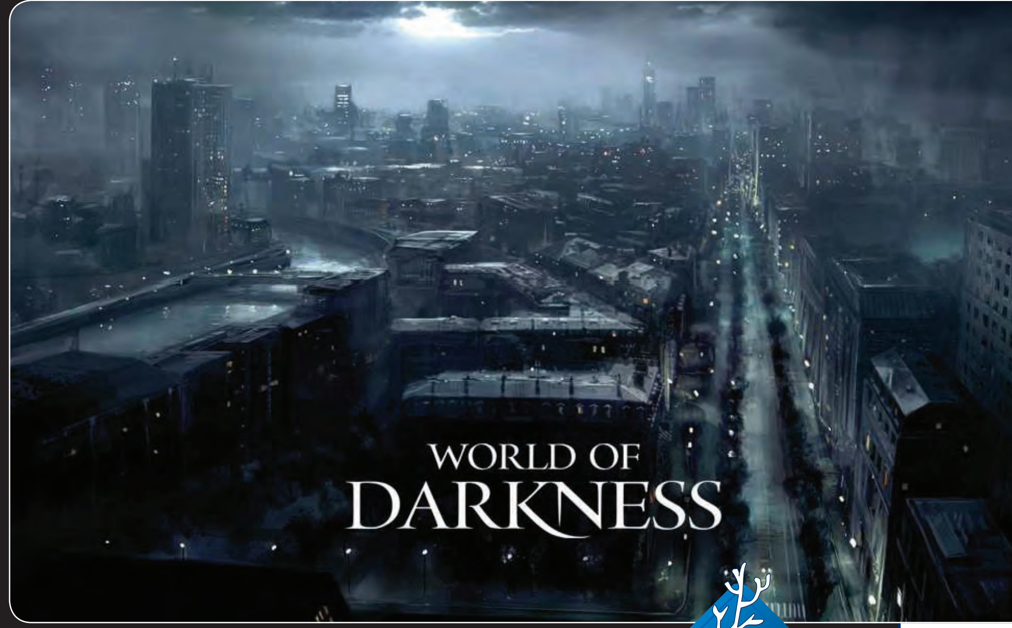
CCP'nin şu anda tüm dikkatini PvP odaklı yeni EVE paketi Inferno'ya verdiğini bildiğimizden konuyla ilgili yeni bir açıklama beklemiyorduk aslında. Reykjavik, İzlanda'daki EVE Online Fanfest 2012'de oyunun erken periyodlarından yeni bilgiler gelmesiyle gözlerimiz yeniden açıldı. Buna göre:

• Oyundaki şehirler gerçek isimleriyle yer alacak, fakat bire bir modellenmeyecekler.

• WoD şehirlerindeki politik yönetim biçimi olan "Prensler" oyunda yer alacak. Oyunda demokrasi bulunacak olmasına rağmen ipler Prenslerde olacak. (Buradan Camarilla'nın daha baskın olacağını çıkarabiliriz sanırım. Sabbat da prensin yerini Bishop ya da Archbishop alır çünkü. Gerçi masaüstünde de Vampire the Requiem çıktı mertlik bozuldu.)

• Oyunda Bloodhunt (kan avı) ve Permadeath (sürekli/gerçek ölüm) yer alacak. Fakat bunu Prensler ilan edebilecek.

• WoD Online'ın Vampire the Masqerade'i taban alacağını biliyoruz. Oyun başlangıcında The Masquerade'in vampir klanlarını sunuyor olacak. Oyundaki varlık birimi kan olacak. Yani WoD'un avcılarını, kurtadamlarını, hayaletlerini bekleyenler daha fazla bekleyecekler. Büyücü vb. fraksiyonların dinamikleri vampirlerden farklı olacak. Elimizdekiler şimdilik bu kadar. Haa bir de oyun "hazır olduğunda" çıkacak. Korkarım bu söz fazlasıyla tanıdık :(





JOYSTICK'SİZ **MECH Mİ** YÖNETİLİRMİŞ?!

Birkaç aydır LogIn'de gördüğünüz üzere *MechWarrior Online* heyecanla beklediğim bir oyun. Piranha Games oyununu sonradan apar topar F2P yapmak yerine doğrudan bu şekilde çıkarmayı tercih etmiş. Oyunla ilgili yeni bir söylenti oyunun joystick, pedal, vb gibi kontrol cihazlarını destekleyeceği yönünde. Bu oyunun aksiyon derecesini göstermesi açısından önemli bir bilgi. Diğer taraftan gerçekten bir Mech kullanıyor havasına girmemiz için de yeterli. Bunun dışındaki taze bilgimiz oyunda tesadüfi hava koşullarına yer verildiği ve bunun oyun üzerinde etkisi olacağı yönünde. F2P oyunlara bir şey satma isteğini gözümüze sokmaları ve PvP'de adaleti ortadan kaldırmaları nedeniyle bir türlü tam anlamıyla ısınamadım. Bu oyun umarım bu zinciri de kıracaktır.

WOW GÜNDEMİ

• Son zamanlarda WoW'la ilgili sohbetlerde WoW'un kaybettiği aktif oyuncu sayısı ve bunun ne kadarının Old Republic kaynaklı olduğu tartışılıyor. WoW'un yapımcılarından John Lagrave bu savı destekleyenler arasında. Lagrave, Eurogamer'a yaptığı açıklamada "Kendi yapım ekiplerinin de Old Republic'i test ettiklerini, oyunun Mists of Pandaria'yı bekleyen oyuncuları çektiğini ve bunun sürpriz olmadığını" söylüyor.

• Lagrave aynı zamanda WoW'un akıllı telefonlarda (özellikle iPhone'da) oynanabilecek; balık tutma, mob kesme gibi basit işlemler yapılabilecek bir mobil sürümüyle ilgili planları olduğundan bahsediyor. Hangi işlemci gücü, hangi çözünürlük, hangi tuşlar vb. gibi binlerce soru işaretine hiç girmiyorum.

• Severleri Mists of Pandaria'nın betasını test ededursunlar, Blizzard oyunun geleceği ve yayılmasıyla ilgili yeni planlar peşinde koşuyor. Pandaria'dan sonra 1-2 paket daha geleceği COO Paul Sams tarafından onaylanmış durumda. Sams'in Irvine, California'daki merkezlerinde CVG'ye verdiği röportaja göre kendisinin "Chris Metzen'in WoW 6.0'daki yenilikleriyle ve çalışılan çoklu paketle ilgili yenilikleriyle ilgili çok heyecanlı" olduğunu belirtiyor. Böylece Pandaria'dan sonra en az 1-2 paketin daha yolda olduğunu belirtiyor. Zaten Sargeras'ın takım arkadaşlarıyla dans etmeden biteceğini sanmıyordum. WoW en büyük çıkışını 2012 yılında 12 milyon oyuncuyla yaparken sonradan 10.2 milyona kadar düşmüştü. "F2P olur mu?" sorusunu soranlara henüz milyonlarca oyuncunun ayda 15 dolar kadar ödediğini hatırlatmak yeterli olacaktır.





GEYİĞE LOGIN

Geçtiğimiz ay Steam'deki Civ5 indirimi sonrası arkadaşlarımın oyunu almalarıyla bana yeniden yükletmeleri bir oldu. 700 küsur saat oyun süresi olan eski arkadaşların yenilere yaptığı şerefsizlikler bir yana, şu aşağıdaki diyalog aklımıza kazındı:

Yiğit: Abi ciddi parasızlık var, halk da mutsuz. -9'a indi mutluluk.
Göker: Bir daha agresif "Brute" seçeneğini işaretleyenin eli kırılsın. Çıkan işçiyi dağa kaldırıyor namussuzlar. Hele bu zorluğu bir daha seçenin var ya… Gandhi bile ekmek bıçağını kapmış üzerimize koşuyor. Ben top basmaya çalışıyorum adamlar Star Destroyer'la geliyor. Mutsuzluk da -19'a vurmuş. Her doğan bebek intihara meyilli resmen: "Ah ulen bir emeklesem asacağım kendimi ama." Bu arada yarım saatliğine çağırdınız, 5 saat oldu. Kim yazacak bu LogIn'i?!



REAPER'LAR GELİYOR DEDİM DEDİM İNANMADINIZ, BAK N'OLDU ŞİMDİ? - CAN ARABACI

MASS EFFECT 3 MULTIPLAYER

Mass Effect 3 hakkında bir türlü fikir birliğine varılamadı. Kimisi oyunu yere göğe sığdıramazken, kimisi hem oyuna hem Bioware'e ateş püskürüyor. Hikâyeyi beğenin ya da beğenmeyin, Mass Effect 3'ün gayet güzel başardığı bir şey varsa o da multiplayer kısmıdır... Zamanında tedirginlikle beklediğimiz, oyunun odağını kaydırmasından korktuğumuz multiplayer, Mass Effect 3'ün en büyük kozlarından ve güçlü yanlarından birisi olarak çıktı karşımıza.

Mass Effect 3'ün multiplayer'ı aslında doğrudan tek kişilik senaryoya da dokunuyor. İlk defa oyuna girdiğinizde menünün sağ tarafında bulunan "Galaxy at War" ekranından "Galactic Readiness" oranınızın %50 olduğunu göreceksiniz. Siz multiplayer oynadıkça ve katıldığınız haritaları tamamladıkça bu oran yükselecek ve %100 olduğunda Reaper'lara karşı yapacağınız son direnişte topladığınız askeri varlığı tam olarak kullanabiliyor olacaksınız. En iyi sonu kazanmak için multiplayer oynamak zorunda olmasanız da %50 Galactic Readiness oranıyla topladığınız War Asset'lerin sadece yarısını kullanabileceğinizi düşünürsek multiplayer'ın önemli bir yer tuttuğunu söylemek mümkün. Başarıyla bitirdiğiniz her görev, oynadığınız bölümün galaksinin hangi bölümünde olduğuna bakılarak, orası için %3 ila %5 arası yükseltiyor olacak hazır olma yüzdenizi (eğer rastgele harita seçmişseniz bu oran tüm sistemler için gelecek).

Neyse, tek kişilik senaryoya etkisi bu şekilde, ama multi'ye koşar adımlarla girmek için tek sebebiniz bu değil. Mass Effect 3'ün co-op deneyimini oynamak için asıl sebebiniz, bu modun çılgınca eğlenceli olması! Biz bunu oyunun demosunun çıktığı günlerde, ofiste işlerin yavaşladığı bir Cuma günü keşfettik ve iş güç tavan yaptığında bile bırakamaz hale geldik. Gerçekten iyi bir dayanışma gerektiren co-op modunda Bioware biraz *Left 4 Dead* tandansı yakalamış, iyi de olmuş açıkçası. Sürüden ayrılanı genelde Banshee kaptığı için organize olup beraber hareket etmek, yardımlaşmak tüm takım için önem taşıyor ve oyun da çaktırmadan itekliyor sizi bu konuda. Zira siz ekipten uzaklaşıp kalabalık bir grubun içerisine tek tabanca atıldığınız anda (hele ki Silver veya Gold oynuyorsanız) sonunuz genelde kahramanlık değil yerde kıvranırken çılgınca ve kırarcasına Spacebar'a basmak oluyor –ki bu noktada yanınızda kendinizi kaldırabilecek acil durum medpack'iniz yoksa bir arkadaşınızın gelip sizi kaldırmasını beklemek zorunda kalıyorsunuz.

"RÜTBE ATLADIM!"

Modern Warfare'lerden sonra lügatımıza giren "prestige atlamak" mevzusu, kabını birazcık daha değiştirerek Mass Effect'e uyarlanıyor. Her biri birbirinden ayrı tecrübe ve seviye kazanan multiplayer karakterlerinizin gelebileceği maksimum seviye sınırı 20. Bir karakteri 20 yaptıktan sonra "Haydi diğerlerini de 20'leyeyim" demek yerine karakter ekranında beliren "Promote" tuşuna tıklarsanız, o karakterinizi Galaxy At War'a, War Asset'inizi yükseltmek adına yollayarak aynı sınıfı en baştan kasmaya başlıyorsunuz. Bu hareket, War Asset'inizi yükseltmenin yanında N7 Rating'inizi de 10 artırıyor ve toplamda aldığınız karakter seviyelerini temsil eden bu N7 Rating'i 120'nin üzerine sadece karakterlerinizi Promote ederek çıkartabiliyorsunuz.



İyi nişanlanmış bir Frag Grenade her türlü Cerberus sorununa ilaç gibi gelir...

"Param çok" derseniz gerçek parayla Bioware Point alıp o şekilde de satın alabilirsiniz bu paketleri. Ama pek tavsiye etmiyoruz, yapmayın, etmeyin...



Banshee'den mi kaçsam, Hacking'e mi yardım etsem? İşte büyük bir ikilem!



Tabii söz konusu Mass Effect olunca bunun Vanguard'ı var, Soldier'ı var, Engineer'ı var... Tek kişilik senaryoda sevdiğimiz bu sınıflar multiplayer'a taşınmasa oyunun bir yanı eksik kalırdı kesinlikle. Bu kısımda zaten ilk yapacağınız işlerden birisi kendinize bir karakter yaratmak olacak. Başta her sınıftan sadece belli cinsiyet ve ırklar açık. Kullanıma henüz kapalı olan ırkları açmak için yapmanız gereken, bolca maç ve dolayısıyla kredi kazanarak Store bölümünde mevcut olan paketleri satın almak. Bu kısım da biraz kart oyunlarını andırıyor, zira siz mevcut üç paketten (bazen kısıtlı süreliğine açılan dördüncü bir paket de olabiliyor, *Reaper Avı* kutusuna bakın) birini aldığınız sırada aldığınız paketin kalitesine göre içinden tamamen rastgele eşyalar, karakterler ve özellikler çıkıyor. Kimi paketten zırhınızın üzerine ekleyebileceğiniz bir desen çıkabilirken, kimisinden de parlak kart..ehm, oldukça nadir silahlar ve karakterler çıkabiliyor. Eh, durum bu olunca siz de "Her şeyi açmalıyım, en iyi silahları bulmalıyım" kafasına girerek "Silver'da bir harita daha bitirsem oradan 30,000 kredi gelir, direk 60,000'e bir Spectre paketi daha açarım" hesabı yaparken buluyorsunuz kendinizi. Benim gibi oyuncuların zayıf noktasını bulmuş yani Bioware...

REAPER AVI

Anlaşılan Bioware oyunun co-op kısmını çok boş bırakmaya niyetli değil. Zira daha şimdiden çeşitli oyun içi kampanyalarla oyuncuları oyunun multiplayer'ına çekme derdine düştüler. 16-17 ve 18 Mart tarihlerinde Reaper'lara karşı av ilan edildi mesela. Amaç bu üç günlük süreç içerisinde toplamda 1,000,000 Brute öldürülmesiydi. Eğer bu sayıya ulaşılsaydı, tek kişilik senaryoya özel oldukça güçlü N7 silahları bütün oyuncular tarafından satın alınabilir hale gelecekti, ancak 19 Mart itibariyle henüz açılmamış olduğunu varsayarsak 1 milyon Brute'ün öldürülememiş olduğunu söyleyebiliriz. Bunun dışında Reaper'lara karşı Silver ya da Gold olarak oyunu tamamlayabilirseniz yine Commendation Pack kazanma şansınız vardı. Bioware ileride de bu şekilde yaratıcı etkinlikler düzenlerse oyunun multi kısmı uzun süre canlı kalabilir gibi gözüküyor.

Her şeyi hazır ettikten sonra sıra oyun kurmaya geliyor. Bazen başkalarının oyununa girdiğinizde hafif bir gecikme olabiliyor, o yüzden mümkün mertebe oyunlarınızı kendiniz açmayı tercih edin derim. Oyun kurmak istediğinizde düşman tipi, harita, zorluk gibi seçeneklerle karşılaşacaksınız. Haritalar genel olarak tek kişilik oyunun N7 görevlerinden alındığı için tanıdık mekanlarda mücadele veriyorsunuz hep. Seçebileceğiniz düşman grupları ise 3 tane: Cerberus, Geth ve Reaper. Eğer hem harita, hem de düşmanı rastgele belirlemeyi seçerseniz toplamda alacağınız tecrübe puanına %25'lik bir bonus dahil oluyor.

Oyunu ve takımı kurdunuz, artık düşmanla kapışmaya hazırsınız! Amacınız toplamda 10 dalga sürecek olan düşman akınını ortadan kaldırmak ve 11. dalgada sizi bölgeden kurtarmak için yollanmış araca sağ salim ulaşmak. Ancak bu genelde kağıt üzerinde durduğu kadar kolay olmuyor. Her üçüncü, altıncı ve dokuzuncu dalgalarda bir de rastgele belirlenen ekstra bir görev atıyor oyun size. Bu belli bölgelerdeki dört cihazı aktive ya da deaktive etmek olabilir, düşmanın önemli dört üyesini belirli bir süre içerisinde öldürmek olabilir veya bir bölgedeki veriyi belli süre orada direnerek upload etmek olabilir... Bu tarz görevleri tamamlamak, 11 dalganın tamamına dayanamasanız bile çok sağlam para ve tecrübe kazanmanıza olanak sağlıyor, o yüzden ne yapıp edip başarıya ulaşmalarını sağlayın.

Elinizdeki silah ne olursa olsun, yakındaki çoğu düşmanın hakkından en kolay Omni-blade gelir!

Bu sahneyle karşılaştıysanız kaçın. Arkanıza bile bakmayın! Ya da bakın, ışınlanabiliyor çünkü Banshee'ler.





SHEPARD'IN TAVSİYESİ

- Aldığınız paketlerden olur da Geth Plasma Shotgun çıkarsa yanınızdan ayırmayın, seviyesini yükseltebildiğiniz kadar yükseltin.
- Rakiplerinizi mümkün olduğunca çeşitlilik gözeterek öldürüp fazladan madalya kazanın. "50 Kill with Sniper Rifle" madalyası da güzel tabii ama "10 Headshots, 10 Melee Kills, 10 Shotgun Kills"in getirisini de yabana atmayın.
- Headshot her düşmanın ilacıdır, ayrıca daha çok tecrübe kazanmanızı sağlar. Elinizi Sniper Rifle'a alıştırmaktan çekinmeyin.
- Siper alın. Çok basit bir tavsiye gibi geliyor ama agresif bir şekilde düşmanın üzerine saldırırsanız çoğu zaman kendinizi yerde bulursunuz. O yüzden siper alın, fırsat kollayın ve rakibinize atışınızı yapıp sipere geri girin.
- Oyunu kazanmaya çok yakın olduğunuz bir noktada tüm takım telef olmuş yerlerde kıvranıyor durumundaysa ayağa kalkmanızı sağlayacak medpack'leri kullanmaktan çekinmeyin. Hele ki Extraction Point'in içerisinde son 3 saniyede kullanacağınız medpack maçı kazandırabiliyor (ve çok keyifli oluyor).
- Yanınızda bomba taşıyorsanız çok sıkışmadıkça çarçur etmeyin, Brute-Banshee, Atlas ve Geth Prime gibi büyük abilere saklayın.
- Her tur sonunda cephaneliklere koşarak mermilerinizi yenileyin.
- Boşuna 5,000 ve 20,000 kredilik paketleri almayın, tüm paranızı 60,000 kredilik Spectre paketlerine saklayın. Nadir ya da üstü seviyede bir eşya/karakter çıkmasını garantilemiş olursunuz.
- Banshee aynı anda sadece tek bir kişiyle uğraştığından, eğer sizin peşinize takılırsa sürekli ondan uzaklaşın ki kolay kolay arayı kapatamasın. Başka bir oyuncuyu takip ediyorsa da kafasına kafasına vurun, en zayıf noktası orası.
- Brute'lara daha fazla hasar vermek için omurgalarına ateş edebilirsiniz. Üzerinize doğru koşarsa yuvarlanarak yana kaçın.
- Ravager'ları öldürdüm diye hemen sevinmeyin, içinden fırlayan Swarmer'lar sizi üzebilir.
- Geth Pyro görürseniz sırtlarındaki tanka nişan alın. Tank alev alıp patlayacak, böylece hem Pyro'dan hızlı bir şekilde kurtulmuş olacaksınız, hem de etrafına da hasar verecek.
- Geth Prime'lar size çok zor anlar yaşatıyorsa size attıkları misilleri vurmayı deneyebilirsiniz. Biraz uğraştırıyor ama pratik yaparsanız başarabilirsiniz!

INTEL EXTREME MASTERS FİNALİ SONA ERDİ

Dünyanın en büyük eSpor organizasyonu olan Intel Extreme Masters, Avrupa'da E-Sporun nasıl bir tutku olduğunu ve ne kadar profesyonel şekilde icra edildiğini bize bir kez daha kanıtladı. 8 ay süren ve toplam 5 ülkede gerçekleşen elemelerin sonunda dünyanın en iyilerini Almanya'nın Hannover şehrinde buluşturan IEM finali bu sene de geçtiğimiz seneleri aratmadı. Counter-Strike, Starcraft 2 ve League Of Legends oyunlarında yapılan finalde toplam 650.000$ oyunculara ödül olarak dağıtıldı. Şimdi bu muhteşem organizasyonun dünya finaline kısa bir yolculuk yapalım.



COUNTER-STRIKE 1.6

Counter-Strike elemeleri ilk günden itibaren nefesleri kesti. Muhteşem taktikler ve son ana kadar süren mücadeleler tam anlamıyla görülmeye değerdi. Ukrayna devi **Natus Vincere** inanılmaz geri dönüşlerle grubundan çıkarak finale kadar gelmeyi başaran ilk ekip oldu. Finaldeki diğer isimse **ESC Gaming**'di. Frag Executors olarak tanıdığımız ve 7 senedir sadece tek bir oyuncuda değişiklik yapan efsane ekip bu sefer ESC Gaming adı altında turnuvadaydı. Bu isimle katıldıkları ilk dünya şampiyonasından da galibiyetle ayrıldılar. Maça çok iyi başlayan ekip ilk harita de_mirage'de Jarosław "pahsa" Jarząbkowski'nin muhteşem performansı sayesinde finale damgasını vurdu. Her iki takım da birbirlerinin açıklarını, taktiklerini ve oyun düzenlerini çok iyi biliyordu. İlk harita de_mirage'i kazanan ESC ikinci haritaya da hızlı başladı. Yine sahnede Pasha vardı fakat NaVi, gruplardan beri göstermiş olduğu geri dönüş direncini final maçında da gösterdi. İki ekip arasında geçen kıyasıya bir mücadelenin sonunda ESC, 16-14 skorla haritadan galip ayrıldı ve IEM6 Dünya Şampiyonu oldu.

1.	ESC Gaming 50.000$
2.	Natus Vincere 20,000$
3.	Lions - 8,000$
4.	SK Gaming - 3,800$
5.-6.	fnatic - 2,800$
7.-8.	WinFakt - 2,200$
7.-8.	TyLoo - 2,200$
9.-1.	semXorah - 2,100$
9.-1.	mousesports - 2,100$
11.-12.	eSahara - 2,000$
11.-12.	Anexis - 2,000$

LEAGUE OF LEGENDS

Sırada adı gibi efsane olan bir oyunun elemeleri var. Tüm dünyayı hızlı bir şekilde saran ve çıktığı 2009 yılından bu yana dünyanın en çok oynanan ve takip edilen RTS oyunu olma özelliğini taşıyan **League Of Legends,** IEM finalinde hem oyuncuları hem de izleyicileri büyüledi. Büyüleyen sadece oyun değil, Rus LoL temsilcisiydi de. Kimden mi bahsediyorum; tabii ki *Moscow 5*. Onlar bu dünyaya sanki League Of Legends'ın kurallarını yeniden yazmak için gelmiş gibilerdi. Gerçekten nefes kestiler ve IEM6 Kiev elemelerinden dünya finallerine kadar yenilgisiz gelen tek takım olmayı başardılar. M5'ın finaldeki rakibi Amerikalı ekip *Team Dignitas* oldu ve Moscow 5, sadece 26 dakikada ezici bir üstünlükle ilk round'u kazandı. Best Of Three düzeninde oynanan finallerde 2. round'u da kazanan Moscow 5 IEM6 Dünya Şampiyonu olmayı sonuna kadar hak etti.

1.	Moscow 5 50.000$
2.	Team Dignitas 20,000$
3.	CLG - 8,000$
4.	aAa - 3,800$
5.-6.	Curse - 2,800$
7.-8.	Solomid - 2,200$
7.-8.	Alternate - 2,200$
9.-10.	Sypher - 2,100$
9.-10.	fnatic - 2,100$
11.-12.	EHOME - 2,000$
11.-12.	Millenium - 2,000$

STARCRAFT 2

Son olarak dünyanın en çok takip edilen ve tekil olarak en büyük ödüllerin verildiği strateji oyunu Starcraft 2 elemelerindeyiz. Starcraft 2 tuhaf bir oyun aslında, yabancısı olsanız bile herhangi bir final karşılaşmasını izleyerek o büyük heyecanı ve konsantrasyonu hissedebiliyorsunuz. SCII'yi ata sporları gibi oynayan Asyalı oyuncuları izlemek de ayrı bir heyecan tabii ki. IEM finali tam da düşünüldüğü gibi 2 Koreli favorinin karşılaşmasına sahne oldu. Bir tarafta IEM6 Köln şampiyonu *PuMa* diğer taraftaysa rövanş ateşi ile yanan *MC* vardı. Maça hızlı başlayan taraf PuMa oldu. İlk dakikalardan itibaren ekonomi ve build geliştirmeye giden, hatta 3. orbital command'ı kuran PuMa asker sayısı olarak geriye düşünce ilk savaştan mağlup ayrıldı. 2. round da MC'nin üstünlüğü ile sona erince herkes 3. round'un uzatmalara gitmeyeceğini düşündü fakat PuMa müthiş bir geri dönüş yaparak durumu 2-2'ye getirmeyi başardı. Son round ise tam anlamıyla muhteşemdi. İlk dakikadan itibaren her iki taraf da stratejilerini tacizli atak üzerine kurdular. Rakibin ekonomisine ve minerallerine yönelik saldılar sonucunda PuMa bir an öne geçtiğini düşünse de MC saldırıdan dönen PuMa ordusunu kritik bir hamleyle yakalayarak PuMa'ya büyük kayıp verdi. Ardından MC tüm gücüyle karşı atağa geçti ve PuMa'nın tüm işçilerini öldürdü. PuMa büyük bir direniş gösterse de, yaptığı hamlenin devamını getiremeyince kaybeden taraf oldu ve MC IEM6 Dünya Şampiyonu olmayı başardı. **-Oğuz**

1.	MC 35,000$
2.	PuMa 15,000$
3.	MMA 9,000$
4.	Feast 04,200$
5.-8.	Killer - 2,000$
5.-8.	viOLet - 2,000$
5.-8.	JYP - 2,000$
5.-8.	Zenio - 2,000$
9.-10.	HasuObs - 1,000$
9.-10.	DarKFoRcE - 1,000$
11.-12.	elfittaja - 1,000$
11.-12.	SuperNoVa - 1,000$
13.-16.	real - 700$
13.-16.	SeleCt - 700$
13.-16.	Nerchio - 700$
13.-16.	Socke - 700$
17.-20.	Kas - 650$
17.-20.	MaNa - 650$
17.-20.	White-Ra - 650$
17.-20.	KiLLeR - 650$
21.-24.	IdrA - 600$
21.-24.	dimaga - 600$
21.-24.	Grubby - 600$
21.-24.	Strelok - 600$

HAYDİ FIFA OYNAYALIM

Sanırım artık her ay *FIFA12*'de uluslararası bir başarı kazanmaya alıştık. Hem yetenekli, hem eğlenceli hem de birbirlerine çok bağlı Türkiye'deki FIFA oyuncuları. Bu yüzden de hemen hemen her ay bu sayfalarda yer buluyorlar kendilerine. Fakat bu ay, başarılarından ziyade perde arkasındaki asıl kahramanları tanıtacağız sizlere. Hikâye şöyle: Birkaç FIFA tutkunu özverili oyuncu, bir topluluk yaratmaya karar verir. Hiçbir çıkar veya kazanç düşünmeden kendilerine bir hedef çizer ve o yolda çalışmaya başlarlar. Amaçlarıysa Türkiye'de dağınık bir şekilde forumlarda kaybolan oyuncu kitlesini tek bir çatı altında toplamak, yerel ve uluslararası organizasyonları tanıtmak, oyuncuların seviyelerine göre organizasyonlar hazırlamak ve canlı yayın yaparak bu heyecanı çok daha fazla kişiyle paylaşmak. En önemlisi de, kurdukları **Let's Play FIFA** topluluğuyla geleceğe daha profesyonel hazırlanan bir oyuncu nesli yetiştirmek için alt yapıdan eğitimler vermek. ESL Türkiye'nin de desteklediği bu ekip, Türkiye'deki FIFA12 ateşinin daha gür yanmasındaki en büyük etkenlerden bir tanesi, hatta belki de en büyüğü. Siz de FIFA12'ye tutkuyla bağlıysanız, daha büyük heyecanlar yaşamak ve daha profesyonel olarak oynamak istiyorsanız bu ekiple mutlaka tanışın (*www.letsplayfifa.org*). **–Oğuz**



ASUS STARCRAFT II TURNUVASI

Çılgın Çekirgeler'le ilk adımını attığımız Asus SC2 turnuva serisinde sıra profesyonellerde. Turnuvaya katılmak ya da maç yayınlarını takip etmek için web sayfamızı (www.esl.eu/tr) takip etmeyi unutmayın.



DEVİR ÇEKİRGELERİN DEVRİ

Geçtiğimiz ay ESL Türkiye sahnesi, özel bir Starcraft 2 etkinliğine ev sahipliği yaptı. Bu seferki organizasyon, diğerlerinden biraz farklı olarak, çoğunluğu genç çekirgelerden oluşan Diamond ve alt lig Starcraft 2 oyuncuları içindi. Amaç hem bu ay ASUS sponsorluğunda gerçekleştirilecek büyük organizasyona yeni oyuncuları hazırlamak, hem de profesyonel oyuncular dışında amatör oyunculara da finale kalma şansı vermekti. 2 hafta süren kayıt döneminin sonunda, beklenenden bir hayli fazla katılımın sağlandığı turnuva için çekirgeler de tıpkı bizim gibi çok heyecanlıydı.

Birçok yeni oyuncuyla tanışma fırsatı yakaladığımız Asus Starcraft 2 Çılgın Çekirgeler turnuvası 2 gün sürdü ve ilk gün çeyrek final maçlarına kadar müthiş mücadelelere sahne oldu. Hemen hemen tüm oyuncular yeniydi ve turnuvada kimin finale çıkacağı konusunda kimse fikir yürütemiyordu. Finalde *Berkay "PriCeWeTrust" Erbaş* ve *Çağlar "Ace" Alaca*'nın mücadelesiyse görülmeye değerdi. Turnuvanın favorilerinden olan PriCeWeTrust şampiyon olarak gelecekte ne kadar etkili bir oyuncu olduğunu bizlere gösterdi. Final karşılaşmasını, rakibine harita vermeden 2-0 kazanarak Çılgın Çekirgeler turnuvasının şampiyonu olan PriCeWeTrust'a ileriki turnuvalarda bol şans diliyoruz. Eğer Starcraft 2'de yeniyseniz ve bu tip organizasyonlara katılmak konusunda çekingenseniz sizi ESL Türkiye'ye davet ediyoruz. **–Oğuz**







YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

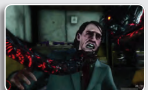
TÜRK OYUN SEKTÖRÜ İÇİN BİR KÖTÜ HABER ALDIK BU AY: NORTEC (NINTENDO) TÜRKİYE'DEN ÇEKİLECEKTİ. NINTENDO'YU SEVENLER ÇOK ÜZÜLDÜ, AMA 3 AYRI FİRMANIN NINTENDO'NUN HAKLARI İÇİN BAŞVURMASI BİZİ TESELLİ ETTİ.

FPS (First Person Shooter)



BATTLEFIELD 3
PC, PS3, 360

FPS seviyorum deyip de BF3'ü oynamamış olmanız mümkün değil. Serinin şimdiye kadar yapılmış en iyi, ama benzerlerinin yanında hafif sönük kalan tek kişilik senaryo modu, yeni eklenen Co-Op modu, pastanın üstündeki vişne şekeri gibi. Ama esas olay, inanılmaz derecede geniş, dilediğiniz taktiği yapabileceğiniz kadar derin, ama yine de bir şekilde hemen kapıp başlayabileceğiniz kadar da oyuncu dostu, müthiş, mükemmel bir oyun. Kaçırmayın!



The Darkness II
PC, PS3, 360
Karanlığın içinden gelen The Darkness II, bizi gafil avladı. İlk oyundan sonra çizgi romanımsı grafiklere dönen oyunun bu kadar iyi çıkacağını hiç beklemiyorduk doğrusu.

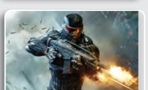
Halo: 10th Anniversary Edition
360
İlk Halo'nun üstünden 10 yıl ne zaman geçti ha? Vay be... Xbox'ı konsol piyasasına sokan oyun Halo, yenilenmiş grafikleriyle 10 yıl sonra yeniden karşımızda.

Call of Duty: Modern Warfare 3
PC, PS3, 360
Cpt. Price ve mahdumlarının savaşında son perdeye gelindi. Multiplayer'ı bu sefer pek gelişememiş olsa da tek kişilik senaryo ve Co-Op bölümleriyle günü kurtarıyor MW3.



GoldenEye 007: Reloaded
PS3, 360
Daha önce Wii'ye çıkan Goldeneye'ın, PS3 ve 360 için elden geçirilmiş versiyonu hiç de fena değil.

Resistance 3
PS3
Üçüncü oyunuyla tam anlamıyla kendine gelen Resistance serisi, hem tek kişilik hem de multiplayer moduyla tatmin etmeyi başarıyor.



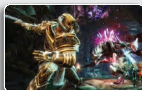
Crysis 2
PC, PS3, 360
Görsel olarak dünyanın en iyi FPS'lerinden olan Crysis 2, Hans Zimmer'in müzikleri ve üç platforma birden çıkmasıyla Crysis markasını farklı bir boyuta taşıyor.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
PC, PS3, 360

Kuzeyden bir güneş doğdu üstümüze, ışığından gözlerimiz kamaştı. Biz tüm güzelliğine rağmen, Oblivion'dan da "konsollaştırılmış" bir rol yapma oyunu beklerken, birçok alanda daha giriftleşmiş, kendine güvenen, sınırsız bir oyun süresi sunarmış gibi görünen bir oyunla çıktı Bethesda karşımıza. Ne kadar övsek, ne kadar yere göğe sığdıramasak yeridir. Oyun çıkalı 6 ay oldu, biz hala oyundan çıkamadık.



Kingdoms of Amalur: Reckoning
PC, PS3, 360
Bir yandan Salvatore'nin yazdığı hikâyesi, diğer taraftan McFarlane'in tasarımlarıyla, Amalur aksiyon ve RYO'nun iyi bir bileşimi olmuş.

Final Fantasy XIII-2
PS3, 360
Final Fantasy 13'ü fazla çizgisel bulanlara kendini affettirmek isteyen Square, bu kez eski oynanışa daha yakın bir oyunla karşımızda.

Xenoblade Chronicles
Wii
Her ay çıkan bir oyuna "Wii'nin son büyük oyunu" diye diye aylar geçti. Xenoblade Chronicles da muhteşem bir RYO oyunu ve Wii'de oynanmayı hakediyor.

Deus Ex: Human Revolution
PC, PS3, 360
Dünyasındaki detaya gösterdiği özen, hikâyesinin derinliği, yeni nesil rol yapma oyunları içinde hak ettiği yeri alıyor. The Missing Link DLC'sini de mutlaka oynamalısınız.

Bastion
PC, PS3, 360
Amiga action-adventure'larına dayanılmaz bir özlem duyuyorsanız, bu minik ama müthiş oyunu anıyorsunuz demektir.

Klasik

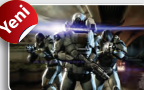
The Witcher 2 - Enhanced Edition
PC, 360
Yeni görevleri, giderilmiş hatalarıyla tam anlamıyla bir başyapıt haline gelmiş durumda The Witcher 2. Enhanced Edition'a bulaşmayan rol yapma oyunu sever olamaz.

AKSİYON



STREET FIGHTER X TEKKEN
PS3, 360

Dövüş oyunları rönesans çağını yaşıyor son yıllarda. Ve bu altın çağdan faydalanan, dövüş türün en önemli iki serisi, kozlarını er meydanında paylaşıyorlar. Street Fighter mekaniklerine daha yakın olan ve Capcom tarafından hazırlanan SFxT'de, iki serinin en ünlü 40'dan fazla dövüşçüsü karşı karşıya geliyorlar. Ama dikkat edin, Street Fighter 4'ü çok iyi oynayanları bile şaşırtacak yenilikçi oynanış mekanikleri var.



Mass Effect 3
PC, PS3, 360
Kararlarımızla şekillenen 5 yıllık bilim kurgu efsanesinin son oyunu, gerçekten müthiş bir oyun olmuş. Sonunu kale almadan oynarsanız, çok keyif alacaksınız.

Yeni!

Twisted Metal
PS3
PlayStation'a özgü oyunlar içinde en köklüsüdür Twisted Metal. Ve tam 17 sene, 8 oyun sonra köklerine müthiş bir geri dönüş yapıyor.

Yeni!

Asura's Wrath
PS3, 360
Capcom yine uçuk kaçık bir aksiyon oyununa imza atmış. İhanete uğrayan bir babanın hazin öyküsü ancak bu çapta anlatılabilirdi.

Metal Gear Solid HD Collection
PS3, 360
Yıllardır bir türlü MGS ile tanışamamış oyuncular için bu paket bulunmaz bir fırsat! En az 60 saatlik bir macera sizi bekliyor!

Uncharted: Golden Abyss
PS Vita
Yepyeni bir Nathan Drake macerası, bu yeni konsolun en parlak çıkış oyunlarından birisini oluşturuyor. Grafikleriyle PS3 sürümünden hiç de aşağı kalır yanı yok.

Alan Wake's American Nightmare
360
Orijinal Alan Wake PC'ye çıkmış iken, Xbox 360 için aksiyona dayalı bir oyun olan American Nightmare de boy gösterdi. Hiç de fena değil üstelik.

Unutamadığınız en iyi oyun sonu hangisi? (Spoiler'sız lütfen.)

1. *Planescape: Torment tabii ki. İkinciliği Baldur's Gate II: Throne of Bhaal alır. -CAN*
2. *Resident Evil 2'nin asıl sonu görünce dumurlara sörf yapmıştım. -VOLKAN*
3. *Solitaire. O destelerin seke seke ardında bıraktığı izler zihnimin her santimetresine kazınmıştır. -EREN*
4. *Sanitarium'u tek geçerim. Bir insana onca duyguyu aynı anda yaşatabilen çok az oyun geldi. -ALİ*
5. *Painkiller'ın sonu... Katıksız aksiyon içeren bir oyunun son bölümünün donmuş bir Dünya Savaşı dioraması içinde geçmesi inanılmazdı. -SİNAN*

Street Fighter X Tekken gibi, hangi iki oyunun kapışmasını istersin?

1. *Mortal Kombat vs Street Fighter. Yapması zor olur muhtemelen gerçi. -CAN*
2. *Mortal Kombat vs Street Fighter. Proje masada sevgili Can! -VOLKAN*
3. *Quake vs Unreal Tournament. Redeemer ve BFG kapışsa fena mı olurdu? -ALİ*
4. *Hitman vs Assassin's Creed. Teknoloji mi, yoksa ustalık mı kazanırdı merak ediyorum. -SİNAN*
5. *Larry 7 x Warrock... Hmmm yok olmadı bu. -GÖKER*

80'lerde TV'de izlediğin en güzel şey neydi?

1. *Kesinlikle Kara Şimşek! Geçen ay bir bölümüne denk geldim "iyi ki 80'lerde izlemişim, brrrr" oldu tepkim. -SİNAN*
2. *Alf, Cosby Ailesi, A-Takımı galiba. -VOLKAN*
3. *Atari 2600. Nedendir bilmem, bizim TV bir tek onu gösterirdi. -ALİ*
4. *Clementine. 80-85 arası doğanlar bu yüzden manyaktır. Aaaaa Susam Sokağı, Alf ve Perfect Strangers da var. -GÖKER*
5. *MacGyver bir duct-tape ile neler neler yapıyordu, var mı hatırlayan? -OZAN*

STRATEJİ



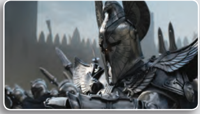
Shogun 2: Fall of the Samurai
PC
Japonya'nın batı teknolojisiyle tanışmasının ardından, ülkede yaşananları anlatan yeni Total War eklentisi. Shogun 2'den ayrı olarak da çalışıyor.



Crusader Kings 2
PC
Paradox'un stratejilerini sevenleri memnun edecek derinlikte, kararların içinde kendinizi kaybedeceğiniz bir strateji.



Anno 2070
PC
Alman yapımı Anno serisi geleceğe muhteşem bir şekilde taşınıyor. Yeni çıkan DLC'lerle içeriği de genişletilmeye devam ediyor.

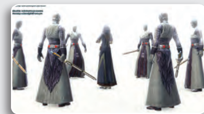


Might & Magic Heroes 6
PC
"Final kaçırtan" oyun geri döndü! Eğer okulunuzu seviyorsanız hiç bulaşmayın. "Şunu da toplayayım, şurayı da alayım" derken hayatınız kayar.



Civilization 5 + DLC'leri
PC
İyi ki Sid Meier'in uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. DLC olarak çıkan yeni uygarlıklarla da sürekli genişliyor.

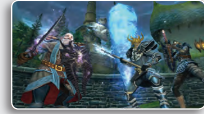
DVO & ONLINE



Star Wars: The Old Republic
PC
BioWare'in DVO'su SWTOR, World of Warcraft'a karşı duran ilk büyük rakip. Ancak hızla oyun sonu içerikleriyle desteklenmesi gerekiyor.



Lord of the Rings Online
PC
Free2Play modeline geçtiğinden beri hız kesmeden yeni içeriklerle zenginleşen LOTRO, kaliteli bir DVO oynamak isteyenleri kendine çekiyor.



Rift
PC
World of Warcraft kalitesinde, ama çok daha karanlık ve ciddi bir DVO istiyorsanız, Rift'e göz atın. Her update'le birlikte de genişliyor.



Céiron Wars
PC
Hem browser'da hem de tek başına oynanabilen, Türk yapımı bir DVO Céiron Wars. Hükümran Senfoni'nin yapımcılarından başarılı bir oyun daha.



Minecraft
PC
Minecraft'ın başarı hikayesi oyuncuya istediğini yapabilme özgürlüğü verildiğinde, topluluğun sizi nerelere yükseltebileceğinin göstergesi.

YARIŞ & SİMÜLASYON



Need for Speed: The Run
PC, PS3, 360
EA'in kışlık oyun serilerinden Need for Speed, bu yıl tüm zamanların en çizgisel halini alıyor: Batı'dan Doğu'ya doğru ABD seyahatine çıkıyor.



Forza Motorsport 4
360
Araba yarışı türü icat edileli, bu kadar gelişmişini görmediniz. Her araç bir rüya, her yarış bir macera. Eğer Xbox 360 sahibiyseniz, mutlaka, mutlaka bu piste çıkmalısınız.



Ace Combat: Assault Horizon
PS3, 360
"Havada geçen Modern Warfare" tanımlaması bu kez Ace Combat'a yakışıyor. Daha az sim, daha fazla sinematik, yine çok iyi.



TrackMania 2 Canyon
PC
Bu şahane oyunun sadece PC'de olması büyük bir kayıp. Tüm ülkelerden milyonlarca yarışçının çılgın pistlerdeki rekabetini mutlaka yaşamalısınız.



Driver: San Francisco
PC, PS3, 360
"Komada olduğunuz için şehirdeki tüm arabalara girebiliyorsunuz" gibi saçma bir fikirle ancak bu kadar eğlenceli bir oyun yapılabilirdi.

AYIN ALTIN OYUNLARI



Mass Effect 3



Rayman Origins



Street Fighter X Tekken

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

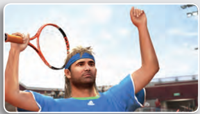
O değil de, 15 Mayıs'ta Diablo 3 ve Max Payne 3 aynı anda çıkıyor! Kafayı mı yediniz sevgili firmalar, araya bir hafta koyaydınız bari!

NİSAN '12	
Binary Domain	PC
Confrontation	PC
Devil May Cry: HD Collection	PS3, 360
Kinect Star Wars	360
MUD - FIM Motocross World Championship	PC, PS3, 360
Pandora's Tower	Wii
Pole Position 2012	PC
PROTOTYPE 2	PS3, 360
Risen 2: Dark Waters	PC, PS3, 360
The Witcher 2: Assassins of Kings	360

MAYIS '12	
Battleship	PS3, 360, 3DS, Wii, DS
Diablo III	PC
Dragon's Dogma	PS3, 360
Iron Front: Liberation 1944	PC
Max Payne 3	PC, PS3, 360
Mortal Kombat	PSVita
Ratchet & Clank Trilogy	PS3
Silent Hill: Book of Memories	PSVita
Sniper Elite V2	PC, PS3, 360
Sorcery	PS3
Starhawk	PS3
Tera	PC
The Testament of Sherlock Holmes	PC, PS3, 360
Warlock: Master of the Arcane	PC
Woodcutter Simulator 2012: Lumberjack Time!	PC

HAZİRAN '12	
Anarchy Reigns	PS3
Darksiders II	PC, PS3, 360
Inversion	PC, PS3, 360
Lollipop Chainsaw	PS3, 360
Resident Evil: Operation Raccoon City	PC
Resistance: Burning Skies	PSVita
Spec Ops: The Line	PC, PS3, 360
Steel Battalion: Heavy Armor	360
The Secret World	PC
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	PC, PS3, 360

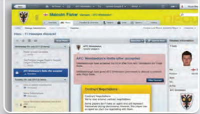
SPOR & MENAJERLİK



Top Spin 4
PS3, 360
Bu yıl futbol ve basketbol oyunlarının arasında kendisine yer arayan tenis oyunlarından en iyisi Top Spin 4.



NBA 2K12
PC, PS3, 360
NBA tarihindeki en büyük starları bir araya getiren NBA 2K12, yine mükemmel. EA neden kendi NBA'ini geri çekti sanıyorsunuz?



Football Manager 2012
PC, PSP
800'den fazla yeni özellik, 50'den fazla lig ve yeni kural değişiklikleriyle tüm zamanların en gerçekçi, en derin menajerlik oyunu FM2012.

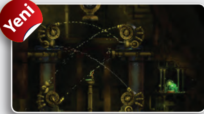


FIFA 12
PC, PS3, 360
Yeni çarpışma motoruyla zaman zaman bir komedi şovuna da dönüşen oyunumuz, hala futbol oyunlarının en iyisi.



Fight Night Champion
PS3, 360
Boks oyunlarında gelinebilecek son noktaya gelmiş bulunuyor FNC. Hem hikâyesi hem de kariyer moduyla, boks sevmeyenler bile oynanabilir.

MACERA & BULMACA



Vessel
PC
"Sıvıları kullanadığınız bir bulmaca ve platform oyunu" diyebiliriz Vessel için. Ama bu cümle, ne kadar güzel bir oyun olduğunu anlatmaya yetmez.



Escape Plan
PS Vita
Siyah beyaz grafikleri, kahramanların başına korkunç şeyler geldikçe eğlendiğiniz, matrak ve belki de Vita'nın en güzel oyunu.



To The Moon
PC
Son derece basit görünüşlü bu oyun, ne kadar güzel olabilir. Sizi beş dakika içinde güldürecek, ağlatacak, günlerce aklınızdan çıkmayacak kadar.

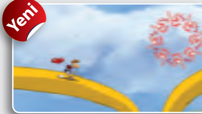


Q.U.B.E.
PC
Valve yine şahane bir Portal oyunuyla karş... Efendim? Eee, yönetmenimiz diyor ki bu bir Portal oyunu değilmiş... Allah Allah, peki ne o zaman?



Portal 2
PC, PS3, 360
Son zamanların değil, tüm zamanların en iyi oyunlarından birine imza atmış yine Valve. Oyunun 15 dakikasına başka bir oyunun tamamındaki kadar unutulmaz an tıkıştırmışlar.

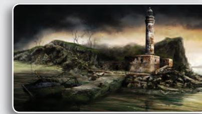
GARİP TÜRLER



Rayman Origins
PC, PS3, 360, Wii, 3DS, PS Vita
Gelmiş geçmiş en iyi platform oyunlarından birisi. Aksiyon türünde yitip gitmesin istedik ve buraya aldık. Hem ayrıca, sağlıklı dozda "gariplik" içeren bir oyun bu. Eğlenceli, manyak bir şey!



Just Dance 3
PS3, 360, Wii
Bu oyunun ismini duyar dururduk, ama hiç yüz vermemiştik bu aya kadar. Damla bir oturdu başına, kalkamadı. (Bi dakka! Dans oyununda oturmak mı?!)



Dear Esther
PC
FPS oyunu türünden ateş etmeyi, silahı, sağlığı ve düşmanı çıkartırsanız, nasıl bir oyun elde edersiniz? Görünen o ki, oldukça iyi bir "oyun".



Catherine
PS3, 360
Korku, bulmaca, aksiyon, adventure türündeki uçuk kaçık oyunumuz Catherine'de, rüyalarında koyun olan bir adamı kadınların hışmından koruyoruz (?).



Child of Eden
PS3, 360
Müzik oyunlarının beğeneni kendine hastır. Ama müzik oyununu vücudunuzla oynamak tamamen yeni bir deneyim. Eğer Kinect'iniz varsa, direkt yapışın Child of Eden'a.



MASS EFFECT SAYIKLAMALARI

Sanırım benim bazı oyunları oynamam gereğinden fazla zaman alıyor. Bunu artık kendime itiraf etmem lazım. Burada temel olarak iki etken rol oynuyor. Birincisi, ben oyunların ana hikâyesini takip etmeyi sevmiyorum. Oyunun hikâyesi bittiğinde benim oyunun mümkün olduğunca geniş bir kısmını görmüş olmam gerek. Aksi halde bir anda oyundan soğuyor, o ıskaladığım yan görevlere dönemiyorum. Söz konusu oyun tekrara dayalı bir oyun olsa bile durum böyle; örneğin Puzzle Quest'te son boss olan Lord Bane'i öldürdükten sonra bir daha oyuna dönemedim. E oraya gelene kadar aynı yerleri elli kere tekrarlıyordum halbuki, ama oyunun sonuçlanmış olması bende böyle negatif bir etki yaratıyor. İkincisi ise özellikle değer verdiğim, baba hikâyeli oyunlarda her şeyi okumaya çalışmam. Ayın kahramanı Mass Effect 3 olduğu için ondan örnek vereyim, yeni bir codex girdisi geldiğinde "hepsini okunmuş olarak işaretle" demiyorum, yazılanları okuyorum. Gezegen mi tarayacağım, gezegen bilgilerini okuyorum. Diyalogları pat pat geçmiyorum. O zaman da ne oluyor biliyor musunuz? Ben daha oyunun belki yarısına bile gelmemişken bazı çok duyarlı arkadaşlarımız Facebook duvarlarını oyunun sonuyla ilgili bilgiler, resimler, yorumlarla doldurmuş oluyor. Bu tür tartışmaları daha özenli biçimde yapanları tenzih ediyorum, ama bazılarının bu kadar düşüncesiz davranması bana çok tuhaf geliyor. Hadi bir şekilde dikkatli davranarak bunların tümüne gözlerimi kapamayı başardım, hadi diyelim oyunu aynı hızla oynamamış olmak benim suçum olsun. E herkes bu tür oyunları çıktığı ilk gün oynamak zorunda mı peki? Belki başka bir oyunu bitirmeye çalıştığı için henüz Mass Effect 3 oynamaya başlamamış bir sürü insan var?

Bir oyun hakkında görüş alışverişi yapmak, çeşitli konular üzerinden tartışmak başka bir şey, doğrudan oyunun sonunu veya sürpriz niteliğindeki şeyleri kabak gibi "nihahaha" nidaları eşliğinde insanların gözüne sokmak ayrı bir şey. O yüzden lütfen bu tür paylaşımlarda bulunmadan önce "eğer oyunu henüz oynamamış olsaydım bu tür bir mesajı görünce zevkim kaçar mıydı" diye sorun kendinize. Eminim arkadaşlarınız arasında daha sevilen, daha yanakları sıkılası biri olacaksınız :) Bu kadar sayıklama yeter, gelecek aya kadar farewell!

- ESER GÜVEN

MASS EFFECT 3

Galaksi can, Shepard aşk derdinde



Mass Effect gibi derin bir oyun hakkında bu tür bir yazı yazıyorsanız spoiler vermekten kaçınmak çok zor, o yüzden okuduğunuz bu ilk cümlede buna vurgu yapmak istiyorum. Her ne kadar **oyun zevkinizi kaçıracak bir şey yazmadığıma** inansam da, yine de tedbirli olmanızda fayda var. Romantizm başlığı altında oyunda romantik ilişki yaşayabileceğiniz kişilerin listesini göreceksiniz. Kendinizi bir romantik ilişkiye adayacağınızdan seçiminizi baştan yapıp doğrudan ilgili karakteri okuyabilirsiniz. Ama oyunu 3-5 kere tekrarlamak istemiyorsanız, diğer karakterlerle de neler olduğunu bilmek isteyebilirsiniz.

Yazının ikinci kısmı olan Savaş Hazırlığı ise spoiler olabilecek şeylerden neredeyse tamamen muaf diyebilirim. Oyuna henüz başlamadıysanız veya bir sonraki oyununuzu daha iyi planlamak istiyorsanız bu kısmı mutlaka okuyun. Gerekçesini o kısmın başında anlattım zaten. Gerekli uyarılarımızı yaptığımıza göre döktürmeye başlayabiliriz.

ROMANTİZMSİZ OLMAZ

BioWare oyunlarındaki romantizm seçeneklerini çok seviyorum, çünkü bence oyunların hikayelerinin daha gerçekçi hale gelmesini sağlıyorlar. En dehşetli korku, en yıkımlı felaket, en saf aksiyon filmlerinde bile illa sağa sola sıkıştırılmış aşk sahneleri oluyor da neden inandırıcı bir hikaye anlatan oyunlarda olmasın ki? Hem itiraf edin hadi, kaçınız Mass Effect 2'de Miranda'yı görünce 'ah şu Shepard'ın yerinde olsaydım' demedi? Mass Effect 3 de romantizm seçenekleri bakımından önceki oyunları aratmıyor, yine önümüzde bolca seçenek var. Ama tabi romantizmi başarıyla sonuçlandırmak için bazı şeyleri doğru yapmalısınız, yoksa çuvallayabilirsiniz. İşte bu yazıdaki amacımız da çuvallamamanıza yardımcı olmak, her şey Shepard için!

Ashley Williams

Ashley'i saçı açık görmek değişik bir deneyim oldu diyerek başlamak istiyorum söze. Bildiğiniz gibi Ashley Shepard'ın hayatında daima önemli bir yere sahip olmuştur. ME3'te de bu önemli yeri iyice güçlendirebiliyoruz. Ashley yalnızca erkeklerden hoşlanıyor, o yüzden kadın Shepard ile oynuyorsanız geçmiş olsun diyorum :)

Ashley ile oyunun başında karşılaşacaksınız. Cerberus hakkındaki şüphelerinden bahsederken sakın ters cevaplar vermeyin. Özellikle de Mass Effect 2'de farklı bir karakterle romantizmi seçtiyseniz bu diyaloglardaki yanlış cevaplar Ashley ile şansınızı ortadan kaldırabilir.

Mars görevinden sonra hastanede Ashley'i mümkün olduğunca sık ziyaret edin (Priority görevleri arasında). Priority: Palaven görevinden sonra Ashley'den mesaj alacaksınız, Ashley iyileştiğini söyleyecek ve sizi görmek isteyecek. Öncelikle Sirta Supplies'tan "Collected Alfred Tennyson" hediyesini alın ve ziyaretine gittiğinizde ona bu hediyeyi vererek ilişkinizi geliştirin.

Priority: Tuchanka görevinden sonra Ashley'den yeni bir mesaj alacaksınız. Mesajlar sonrasında mutlaka onu ziyaret etmelisiniz. Priority: Citadel görevinin ardından ise eğer o zamana kadar ilişkinizi bozacak bir hata yapmadıysanız sona yaklaştınız demektir. Bir noktada Ashley'i Normandy'e alma seçeneğine sahip olacaksınız, bu fırsatı kaçırmayın. Kısa bir süre sonra yine bir özel mesajın ardından Ashley ile buluşun ve diyaloglarınızda sürekli olarak onu destekleyen şeyler söyleyin. Bunun üzerine ilişkinin son adımı olarak Ashley geceyi Shepard ile birlikte geçirecek.

Diana Allers

Diana Allers ile Citadel'e ilk gittiğinizde karşılaşacaksınız. Normandy'e gelme teklifini kabul ederek ilk adımı atabilirsiniz. Zaten kendisini görünce "yok aman gelmesin" demeyeceğinize eminim (biri IGN ve Jessica Chobot mu dedi?). Diana hem erkek, hem de kadın Shepard ile ilişki kurabiliyor, aklınızda bulunsun.

Bazı ana görevlerden sonra Diana ile konuştuğunuzda sizinle röportaj yapmak isteyecek. Bu fırsatları iyi kullanın, cevaplarınızda gayet kibar olun ve sakın sinirlenerek röportajı yarıda kesmeyin. Yani kısacası aslında normal hayatta birinden hoşlandığınızda ne yapıyorsanız onu yapacaksınız :) İlk röportajın sonunda, ana sorulardan sonra Diana kamerayı kapatıp daha rahat sorular sormaya başlıyor. Bu noktada akıllı davranırsanız Diana'nın da sizinle şakadan da olsa flört ettiğini göreceksiniz. İlişkinizi profesyonellik dışına çıkarmak istemiyorsanız siz bilirsiniz ama bence bu fırsatı kaçırmayın. Ne de olsa galaksi savaş içinde olsa da iltifat etmek hâlâ daha etkileyiciliğini koruyor. Eğer flörtüne karşılık vermezseniz diğer röportajlarda bir daha bu konuyu açmayacak ve siz de ilişki kuramayacaksınız, aklınızda bulunsun.

Samantha Traynor

Bu çıtı pıtı yeni kızımız yalnızca kadım Shepard'lar için bir romantizm seçeneği, erkekler için üzgünüm. Zaten daha ilk karşılaşmanızda EDI'ın sesinin ne kadar çekici olduğuna vurgu yapınca ilgisinin ne yönde olduğunu anlamış oluyoruz. Galaksi Haritasının yakınında bulacağınız Traynor ile fırsat buldukça konuşun, size satranç oynamayı ne kadar sevdiğini söyleyecek. Diyaloglarınıza devam ettikten sonra, ondan bir posta alacaksınız ve çalışma saatlerinin dışında "satranç oynamak" için sizi görmek istediğini söyleyecek. İşte balıklama atlamanız gereken fırsat bu.



Samantha Traynor



Ashley Williams

Traynor'ı odanıza davet ettiğinizde gördüklerine hayran kalacak, özellikle de duş oldukça ilgisini çekecek. Hatta ne kadar ilgisini çektiğini konuşmasından rahatça anlayabileceksiniz. Bu noktada Traynor'ın duşu kullanmasına izin verin. Traynor duşa girecek ve sizi kelimenin tam anlamıyla ayartmaya çalışacak. Bence ayartılın ve duşta Traynor'a katılın, böylece ikiniz de üzerinizdeki o stresi atabilirsiniz. "Yok benim işim olmaz" diyorsanız katılmayıp oturduğunuz yerden hayal kurabilirsiniz.

Eğer Traynor ile ilişkinize Citadel'e gitmeden önce başlarsanız, Citadel'e gittiğinizde diğer mürettebat ile romantizm yolları kapanmış oluyor, çünkü Traynor'ı seçmiş oluyorsunuz. Oyunun sonlarına doğru Traynor size gelecek hayallerinden bahsedecek, umarım pembe panjurlu bir ev size de çekici geliyordur.

Steve Cortez

Cortez de mürettebat arasından romantik ilişki kurabileceğiniz isimlerden biri, ancak kendisi gay olduğu için bu seçenek yalnızca erkek Shepard'lar için mümkün. Cortez'i Normandy'nin Cargo Deck bölümünde bulacaksınız. Eğer bu romantik ilişkiyi kurmaya karar verdiyseniz oyunun başında zaman kaybetmeden kendisiyle konuşup tanışın. Konuşmalarınız sırasında hayat arkadaşını bir Collector saldırısı sonucunda kaybettiğini öğreneceksiniz, bu konuşmalarda devamlı olarak kendisine destek olan bir tavır takının.



Diana Allers



Steve Cortez

Bir kaç görev sonra Cortez'le konuştuğunuzda onu Normandy'nin bir sonraki Citadel ziyaretinde kafa dinlemeye ikna edebileceksiniz. Bunu kabul ettiğinde onu Citadel'deki Normandy iniş yerinde ziyaret edebilirsiniz. Olumlu konuşmalar yapmaya devam edin. Priority: Geth Dreadnought görevinin ardından Cortez ile konuştuğunuzda romantizm yoluna tam anlamıyla girdiniz demektir.

Başarılı olduysanız oyunun sonlarına doğru Cortez'den bir özel mesaj alacaksınız ve sizinle Citadel'deki Purgatory Bar'da buluşmak istediğini söyleyecek. Teklifi kabul etmeme şansınız var tabi ki, ama ilişkiyi bu noktaya kadar getirip de kaçmak ayıp olur. Bara gittiğinizde ise geceyi Cortez ile geçireceksiniz.


Jack


Garrus Vakarian

Kaidan Alenko

Kaidan ile Ashley'in oyundaki rollerini biliyorsunuz. Oyunda Kaidan ile mi, yoksa Ashley ile mi karşılaşacağınızı tamamen ilk Mass Effect'te Virgile'de vermiş olduğunuz karar belirliyor. Eğer önceki oyunlardaki kayıtlarınızı kullanmıyorsanız Mass Effect 3'e başladığınızda savaşta hangisini kaybetmiş olduğunuz sorusuna vereceğiniz yanıt belirleyici oluyor.

Kaidan, Ashley'in aksine romantizm için cinsiyet ayrımı yapmıyor; hem erkek hem de kadın Shepard'lar isterlerse Kaidan ile romantik ilişki kurabiliyorlar. Kaidan ile ilişki geliştirmek için yapmanız gerekenler Ashley için yapmanız gerekenlerle neredeyse aynı, bu yüzden o kısmı okumanız yeterli olacaktır. Eğer Mass Effect 1'de Kaidan ile ilişkiye başlayıp Mass Effect 2'de başkasına gittiyseniz kendinizi affettirmeniz gerektiğini unutmayın. Kaidan'ın gönlünü almak için kullanacağınız hediyeyi (TM-88 Peruvian Whiskey) Presidium Commons'tan satın alabilirsiniz.

Kaidan ile Presidium Commons'ta buluştuğunuzda onu aldatmış olsanız bile sizi sevdiğini söyleyecek. İşte seçim yapmanız gereken nokta da burası, eğer ilişkiyi yeniden başlatmayı seçerseniz Kaidan *aşığınız* olacak ve diğer karakterlerle o ana kadar geliştirdiğiniz romantik ilerlemeyi kaybetmiş olacaksınız (arkadaşlığa geri dönüş).


Kaidan Alenko

Jack

Jack ile ilişkinize devam edebilmeniz için öncelikle kendisinin Mass Effect 2'de ölmemiş (Captain Obvious!) ve ilişkinize Mass Effect 2'de başlamış olmanız gerekiyor. Dolayısıyla bu seçeneğe sahip olmanın tek yolu Mass Effect 2 kayıt dosyanızı kullanmış olmanız, ayrıca bu seçeneğin yalnızca erkek Shepard için mevcut olduğunu da hatırlatayım.

Mass Effect 3'teki Jack, 2'dekine göre daha oturaklı bir karakter. Zaten görünüşündeki ve giyimindeki değişiklik hemen dikkatinizi çekecektir. Grissom Academy: Emergency Evacuation yan görevi sırasında Jack ile konuşurken devamlı olarak olumlu cevapları tercih edin. Görev tamamlandıktan sonra öğrenciler sevinç içinde tezahürat yaparken Paragon seçeneğini kullanın, böylece Jack'in radarına girmiş olacaksınız.

Jack size özel mesaj gönderdiğinde Citadel'deki Purgatory'e giderek onunla buluşun. Konuşmanız sırasında niyetinizi açık açık belirtin, ancak bunu yaptığınızda diğer kişilerle olan romantizm seçenekleri kapanacak, aklınızda bulunsun.

Thane Krios

Yalnızca kadın Shepard'lara özel olan bu romantizm seçeneğinin başarılı olması için Thane ile daha önceden aranızda romantizm olması gerekiyor. Thane'i Primarch Victus'u kurtardıktan sonra Huerta Memorial Hospital'da bulacaksınız. Eğer hastaneye Kaidan için geldiyseniz ve Thane size aranızda bir şey olup olmadığını sorarsa haliyle 'yok canım, eskiden takılıyorduk o kadar' falan demeniz lazım gibi kaçmasın çocuk. Konuşma devam ederken Paragon seçeneği çıktığında kullanın, böylece içinizdeki cesur kadını dışarı çıkaracak ve konuşmasını keserek öpücüğü konduracaksınız. Bundan sonrası azıcık komik, çünkü başbaşa kalma seçeneğini seçtiğinizde Shepard ile Thane oturdukları yerden kalkıp koskoca camın önünde öpüşmeye başlıyorlar. Thane Kepral's Syndrome hastalığından muzdarip olduğundan ve fazla zamanı kalmadığından bu romantizm seçeneği bu kadarla sınırlı kalıyor.



Thane Krios

Garrus Vakarian

Adamım Garrus'la da romantizm seçeneği yalnızca kadın Shepard'lara özel. Muhtemelen oyunun başında sizin de gözünüz Garrus'u aramıştır. Primarch Victus'u kurtardıktan sonra Garrus yeniden Normandy'e katılıyor.

Diğer eski karakterlerde olduğu gibi Garrus ile aranızda bir şeyler olması için ilişkinize Mass Effect 2'de başlamış olmanız lazım, aksi halde Mass Effect 3'te sıfırdan başlatmanız mümkün değil.

Garrus ile konuştuğunuzda size ona karşı hâlâ bir şeyler hissedip hissetmediğinizi soracak. İsterseniz olayları bu noktada başlamadan bitirebilirsiniz, tabi öpüp onu özlediğinizi söylerseniz işler değişecektir. Yine her zamanki gibi diyaloğunuzu olumlu biçimde ilerletin, böylece Citadel'e uğradığınız anlardan birinde Garrus size ilişkinizi daha ileriye taşımak isteyip istemediğinizi soracak, onu sevdiğinizi söylediğinizde romantizmi garantilemiş oluyorsunuz. Daha sonra Garrus odanıza geldiğinde yanınızda kalmasını söyleyerek ilgili sahneleri de izleyebilirsiniz. Yalnız burada kişisel görüşümü de söylemem lazım, bence kadın Shepard karakterleri için en uygun seçenek Garrus. Özellikle aralarında geçen diyaloglara dikkat ederseniz birbirlerine gerçekten önem verdiklerini, aralarında aşk olduğunu görebiliyorsunuz.

Bu arada eğer Garrus ve Tali'Zorah ile aranızda romantik ilişki yoksa bu ikisinin arasında ilişki başlıyor, hatta onları basabiliyorsunuz bile. Yakalandıklarında durumu açıklamaya çalıştıkları anlar çok eğlenceli.

Tali'Zorah

Erkek Shepard'lar, toplanın. Tali ile romantizmin


Tali'Zorah

doruklarında gezmek istiyorsanız ilişkinize Mass Effect 2'de başlamış olmanız gerekiyor, yoksa iş işten geçti demektir. Tali ile karşılaştıktan sonra ona doğrudan ilişkinizi durumunu sorduğunuzda bunu özel olarak konuşabileceğinizi söyleyecek. Odanıza davet edin ve geldiğinde ilişkinize kaldığınız yerden devam edin.

Şimdi bu kısım Tali hastaları için önemli. Biliyorsunuz Tali'yi hep maskeli şekilde gördük, öyle tanıdık, öyle sevdik. Ama bir yandan da maskesiz neye benzediğini merak edip durduk. İşte sonunda bu gizem sona eriyor. Tali ile ilişkinizi başarılı biçimde ilerletmeye devam edip dünyasını kurtardıktan sonra size olan aşkını açıklıyor ve odanızda size bir hediye bıraktığını söylüyor. Odanıza çıktığınızda yatağınızın yanında Tali'nin bir resmini buluyorsunuz. Tabi burada da BioWare büyük tepkilerle karşılaştı çünkü kendileri özel bir resim hazırlamak yerine 2005 İngiltere güzeli Hammasa Kohistani'nin resmini resmen kullanmışlar. Bu resmi http://tinyurl.com/talime3 adresinde görebilir ve siz de "yuh artık BioWare" diyebilirsiniz (yanlış anlama olmasın; sorun Tali için yapılan seçim değil, internette rahatlıkla bulunabilecek bir resmin kullanılmış olması). Şimdi düşünüyorum da, Shepard Tali'nin resmine bakarken biz yine göremesek, gizem korunsa daha bile iyi olurmuş.

Liara T'Soni

Birbirinden güzel kızlarımız devam ediyor, bu sefer yine hem erkek, hem de kadın Shepard'lara hayır demeyen Liara ile birlikteyiz. Liara ile ilişkiniz olsun diyorsanız buna baştan karar vermeli ve elinizi çabuk tutmalısınız. Mass Effect 2'de ilişkiniz varsa işiniz biraz daha kolay olacak, ama o zamanlar Liara'nın farkında değilseniz bile bu sefer işleri tersine çevirebileceksiniz.

Mars'taki işleri hallettikten sonra Liara Normandy'deki yerini alıyor. Eğer önceden ilişkiniz varsa Liara aranızdaki son durumun ne olduğunu soracak ve ekmeğinize yağ sürmüş olacak. Eğer önceden ilişkiniz yoksa görev aralarında mutlaka odasına gidip onunla konuşun. Bir süre sonra Liara'dan özel bir proje hakkında mesaj alacaksınız. Odanıza davet edin, yine olumlu cevaplarla konuşmayı sürdürün, bu kısım son derece önemli.

Yine ondan gelecek mesajı beklemeye başlayın, sizi Citadel'e davet ettiğinde Presidium Commons'ta buluşun ve konuşma sırasında ona arkadaştan daha fazla şey ifade ettiğini söyleyin. Bu konuşmanın sonunda sizi bir öpücük bekliyor olacak.

Priority: Cerberus HQ görevinden önce ise odanızda Liara ile başbaşa kalacaksınız, samimi biçimde konuşmaya devam edin ve.. gerisini biliyorsunuz. Bence oyundaki en güzel tasarlanmış sahnelerden biri sizi bekliyor.


Liara T'Soni

Miranda Lawson

Evet geldik haklı sebeplerden ötürü favorim olan Miranda Lawson'a. Yalnızca erkek Shepard'lara özel (üzgünüm kızlar) bu romantizm seçeneği yalnızca Mass Effect 2'deki ilişkinizi sürdürme şeklinde ortaya çıkıyor.

"Niye bu oyunda uzun mesafe ilişkisi yok" diye düşünmeyin, Mass Effect 3'te Miranda ile ilişkimiz bu şekilde başlıyor çünkü. Ekibimizde veya Normandy'de olan bir isim değil Miranda, "nerede bu kız" diye hayıflanırken bilgisayarımıza gelen özel mesajı görür görmez Citadel'e uçarak gidiyoruz. Miranda ile konuşmaya başladığınızda aranızın yine eskisi gibi olduğunu söyleyin ve sevginizi gösterin. Miranda'nın biraz çekingen davrandığını göreceksiniz, yanlış bir şey yapmadınız, bu tamamen normal. Daha sonraki konuşmalarınızda ona içinde bulunduğu tehlikelerden bahsettiğinizde işler değişmeye başlayacak ve sizi Presidium Commons'taki odasına davet edecek.

Miranda'nın odasına davet etme sebebi biraz da içini kemiren suçluluk duygusunu açıklamak. Size anlattıklarını dinledikten sonra içini rahatlatın ve romantik sahnelere geçiş yapın. Ah bir de Miranda'yı ekibimizde kullanabilseydik tadından yenmeyecekti ama bununla idare edeceğiz artık.


Miranda Lawson

Jacob Taylor

Aslında Jacob'ı yazıp yazmamakta kararsızdım çünkü başarıyla sonuçlandırabileceğiniz bir ilişki değil. Ama yine de eksik kalmış diye düşünülmesin diye Jacob'a ne olmuş, anlatalım. Eğer Mass Effect 2'de Jacob ile ilişkiniz olduysa Mass Effect 3'te bunun nasıl bittiğini göreceksiniz. Jacob ile karşılaştığınızda onun bilim kadınlarından biri olan Brynn Cole ile ilişkisi olduğunu öğreniyorsunuz. Tabi ona bunu sorduğunuzda zeytinyağı gibi üste çıkıp "ne yani sonsuza dek seni mi bekleseydim" gibi bir cevap alıyorsunuz. Yine de konuşmanın devamında hâlâ daha sizi sevdiğini öğreneceksiniz ama herhangi bir sonuç çıkmayacak. Zaten Cole da hamileymiş, aralarına girmemek lazım.

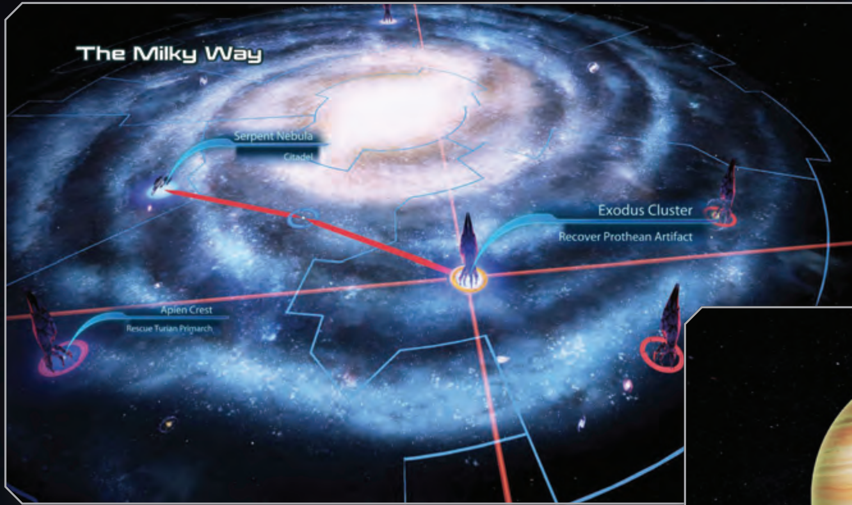

Jacob Taylor

SAVAŞ HAZIRLIKLARI

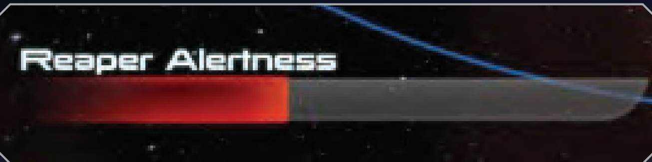
Hazırlık Derecesi (Readiness Rating) ve Savaş Varlıkları (War Assets) kavramlarıyla oyunun hemen başlarında tanışacaksınız (Mars görevinin ardından). Mass Effect evreni büyük bir savaşın içinde ve sizin bu savaşa son derece sağlam biçimde hazırlanmanız gerekiyor. Bu hazırlığın en önemli kısımlarından birini yine gezegen tarama işlemi oluşturuyor. Ama Mass Effect 2'dekinin aksine öyle kafanıza göre gidip gezegen tarayalım derseniz başınız Reaper'larla belaya girecektir. Ayrıca savaşın eşiğindeyken "aman belki de buradadır" diye tüm gezegenleri taramaya çalışmak zaten başlı başlına zaman kaybı.

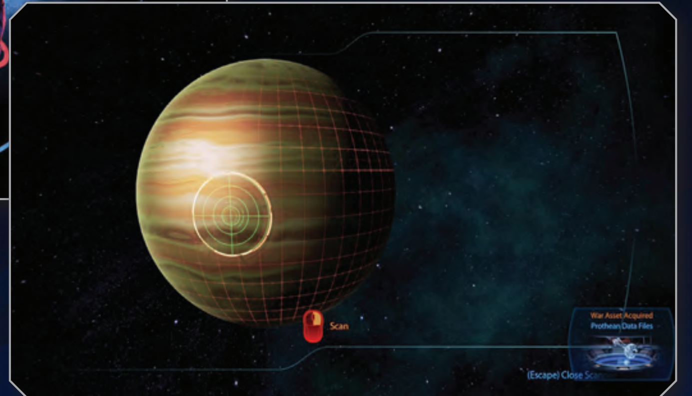
Bunları niye söyledim? Hangi gezegende işinize yarayan bir şeyler bulunduğunu bilmeniz gerçekten büyük önem taşıyor. Reaper'ların içinde bulunduğu bir sistemde yaptığınız her tarama Reaper'ların yerinizi tespit etme göstergesini dolduruyor. Bu dolum hızı Reaper'ların tarayıcının kullanıldığı yere olan uzaklığı veya o sisteme giriş için kullanabilecekleri noktaların sayısına bağlı olarak artabiliyor. Gösterge dolduğunda sistemde bulunan tüm Reaper'lar bulunduğunuz noktaya gelerek Normandy'i yakalamaya çalışıyorlar. Bundan kurtulmanın tek yolu sistemden kaçmak, aksi halde *game over*. Bu durumda sisteme tekrar geri dönmek için Reaper'ların sistemi terk etmesini beklemeniz gerekiyor, bunun için de biraz zaman geçmesi lazım. Rasgele tarama yapmamak için bir tür rehbere ihtiyacınız var, işte bu rehberi aşağıda bulacaksınız.

Normandy'e geçtiğiniz anda, diğer görevlere hiç bulaşmadan aşağıdaki bilgiler ışığında sistemleri gezerek nokta atışı ile savaş varlıklarını toplamaya başlayın. Gezmiş olduğunuz gezegenleri tabloda işaretlerseniz kafanızın karışmasını engellemiş olursunuz. İlk başta bazılarını bulamayabilirsiniz, çünkü bir galaksi %100 taranmışlık seviyesine ulaşmış olsa da ana görevlerin ardından yeni görevlerle birlikte galaksilere yeni yıldız sistemleri eklenebiliyor. Bu durumda ilgili galaksinin taranmışlık seviyesi de bunu belirtmek üzere %100 değerinden aşağı düşüyor. Ana görevlerden sonra listede atlamış olduğunuz sistemlere tekrar bir göz atın.











YILDIZ KÜMESİ	SİSTEM	GEZEGEN	SAVAŞ VARLIĞI	DURUM
Sigurd's Cradle	Skepsis	Watson	Javelin Missile Launchers	●
Hades Nexus	Hekate	Asteria	Alliance Frigate Hong Kong	●
	Hoplos	Kopis	Artifact: Obelisk of Karza	●
	Pamyat	Dobrovolski	Alliance Frigate Leipzig	●
	Sheol	Gei Hinnom	Artifact: Prothean Sphere	●
Nubian Expanse	Dakka	Pragia	Research Data from Pragia	●
	Kalabsha	Yamm	Alliance Marine Recon Unit	●
	Qertassi	Norehsa	Alliance Frigate Trafalgar	●
Attican Beta	Hercules	Eletania	Interferometric Array	●
	Theseus	Feros	ExoGeni Scientists	●
Argos Rho	Hydra	Canrum	Haptic Optics Array	●
	Phoenix	Pinnacle Station	Turian Spec Ops Team	●
	Phoenix	Intai'Sei	Artifact: Fossilized Kakliosaur	●
	Gorgon	Camaron	Advanced Power Relays	●
Exodus Cluster	Utopia	Zion	Prothean Data Files	●
	Asgard	Tyr	Alliance Naval Exploration Flotilla	●
	Asgard	Terra Nova	Alliance Cruiser Shanghai	●
	Asgard	Loki	Alliance Spec Ops Team Delta	●
	Asgard	Borr	Remains of Reaper Destroyer	●
Arcturus Stream	Arcturus	Arcturus Station	Intel from Battle Arcturus	●
Aethon Cluster	Aru	Irune	Artifact: Book of Plenix	●
	Aru	Cherk Sab	Volus Fabrication Units	●
	Nura	Oma Kar	Volus Intelligence Archives	●
	Esori	Solu Paolis	Volus Dreadnought Kwunu	●
	Satu Arrd	Nalisin	Volus Engineering Team	●
Apien Crest	Castellus	Digeris	Artifact: Banner of the 1st Regiment	●
	Gemmae	Pheiros	Turian 79th Flotila	●
Silean Nebula	Kypladon	Hanalei	Dr. Jelize	●
	Nahuala	Hyetiana	Serrice Guard	●
	Phontes	Dekuuna	Artifact: Code of the Ancients	●
	Teyolia	Nevos	Artifact: Rings of Elune	●
Athena Nebula	Parnitha	Tevura	Asari Cruiser Cybaen	●
	Orisoni	Egalic	Asari Research Ship	●
	Tomaros	Pronoia	Asari Cruiser Nefrane	●
	Vernio	Polissa	Artifact: Hesperia Period Statue	●
	Lalessa	Trikalon	Asari Engineers	●
Nimbus Cluster	Pelion	Trategos	Intact Reaper Weapon	●
	Agaious	Carcosa	Artifact: Library of Asha	●
Hourglass Nebula	Faryar	Alingon	Shadow Broker Starship Tech	●
	Sowilo	Hagalaz	Shadow Broker Support Team	●
	Ploitari	Zanethu	Terminus Fighters	●
The Shrike Abyssal	Urla Rast	Talis Fia	Artifact: Prothean Obelisk	●
Kite's Nest	Harsa	Verush	Weapon Upgrade Kit	●
	Harsa	Khar'Shan	Artifact: Pillars of Strength	●
	Vular	Vana	Black Market Artifacts	●
Vallhallan Threshold	Micah	Farlas	Element Zero Converter	●
	Micah	Elohi	Emergency Fuel Pods	●
	Paz	Garvug	Artifact: Prothean Data Disks	●
Ismar Frontier	Aquila	Metaponto	Advanced Biotic Implants Intel Upgrade	●
Gemini Sigma	Ming	Parag	Alliance Cruiser Nirobi	●
Hades Gamma	Plutus	Nonuel	Special Ops Team Zeta	●
	Farinata	Juntauma	Alliance Frigate Agincourt	●
Krogan DMZ	Dranek	Rothla	Shadow Broker Wet Squad	●

KREDİLER

Gezegenlerden yalnızca savaş varlıkları veya artifactler değil, kredi ve yakıt da bulabiliyorsunuz. Bu sefer oyunda kredi bolca bulunan bir şey değil, o yüzden yine nokta atışıyla kredi toplayabileceğiniz gezegenleri bilmek önem taşıyor.

Yıldız Kümesi	Sistem	Gezegen	Toplanabilir	Durum
Sigurd's Cradle	Decoris	Laena	10,000 kredi	●
Gemini Sigma	Han	Mavigon	10,000 kredi	●
Hades Gamma	Antaeus	Trebin	10,000 kredi	●
	Dis	Klensal	10,000 kredi	●
	Cacus	Chohe	10,000 kredi	●
Kite's Nest	Untrel	Adek	10,000 kredi	●
The Shrike Abyssal	Xe Cha	Zada Ban	10,000 kredi	●
Minos Wasteland	Fortis	Pietas	10,000 kredi	●
Silean Nebula	Teyolia	Quirezia	10,000 kredi	●
Hourglass Nebula	Osun	Erinle	10,000 kredi	●

ORGANİZE SANAYİ



EKRAN KARTI SAVAŞLARI KIZIŞIYOR

Bu ay tam dört tane ekran kartı inceledim. Çünkü AMD bu ay liderliği ele geçirdi. Onlarla uğraşırken, üstelik de ayın sonlarına doğru NVIDIA kendi ağır toplarını ateşledi. Savaştan NVIDIA galip ayrıldı. Ama önümüzdeki ay bu defa size kalabalık sayıda NVIDIA kartları inceleyeceğim anlamına geliyor. Bu yetmiyormuş gibi Intel'in Z77 anakart serisi de bu ay geldi. Yeni teknoloji bombardımanı altında o kadar çok inceleme yapıp makale okudum ve görüşmede bulundum ki artık sayısını ben de bilmiyorum. Duruuunnn daha bitmedi. Tüm bunların üstüne elime Diablo III beta key'i geçti ve daha tadını çıkaramadan World of Warcraft: Mists of Pandaria beta anahtarı da geldi. Sanki her şey durup da çıkmak için bu ayı beklemişti. Açıkçası feleğim şaştı ve herhalde yıllardan beri ilk defa dergide yazısını en son veren ben oldum. Tek güzel haber havaların güzelleşmesiydi. Seneye mart ayını şimdiden korkuyla bekliyorum, bakalım başıma neler gelecek. Bu arada okuyucularımızdan Organize Sanayi'de görmek istedikleriyle ilgili çok güzel öneriler gelmeye devam ediyor. Biz de onların üzerinde kafa yorup daha da geliştirerek uygulamaya geçiriyoruz. Söz sende kalfacım. **-BURAK AKMENEK**



MART YİNE YAPACAĞINI YAPTI!

Bu satırları tüm işler bittikten sonra yazdığımızı biliyorsunuz oyungezerler. İşte Teknik Servis'i geçen gün yazdım, girişte de "Bahar geldi, hava da ne güzelleşti böyle çiçekler böcükler filan." diye girdim ya... Aman girmez olaydım! Külliyen yalan çıktı söylediklerim çünkü. Bugün okuldan gelirken Kumkapı sahilinde öyle bir rüzgâr ve yağmur kombinasyonu yedik ki, feleğimiz şaştı vallahi. Bir de sabahki güneşli havaya aldanıp tişört-ceket çıkmıştım evden, perişan oldum bildiğin. "Hadi" dedim, "Sahildir, olur." Yok arkadaş Kadıköy'de de dondum, Moda'da da dondum, Pendik'te de dondum. Şimdi de yanan bir boğaz (ağrımaya başlaması an meselesi) ve elimde dumanı tüten kahvemle oturuyorum. Onun haricinde bu ay da her zamanki gibi bir aydı benim için. Bir iki ekstra durum oldu (pişmiş tavuğun başına gelmez benim başıma gelen de be), onları çözmeye çalışıyorum. Oyunları da epey boşladım, fazla (hatta çoğu zaman hiç) vakit bulamıyorum artık. Steam'den yarı fiyatına kapattığım The Binding of Isaac'e takılıyorum hâlâ (evet oyun normalde 5$). Öyle böyle geçiyor. Neyse, lâfı fazla uzatmadan Organize Sanayi'yle baş başa bırakayım sizi (bunu da sizden öğrendim: "Lâfı uzatmadan sorulara geçeyim" hesabı). Gelecek ay görüşmek üzere. **-MERT YİĞİT DOĞRU**

Düzeltme:
Mart 2012 sayımızın 94. sayfasında bulunan Acer Aspire S3 Ultrabook incelememizde ürünün ismi Asus Aspire S3 olarak geçmiştir. Düzeltir, özür dileriz.

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS® Inspiring Innovation • Persistent Perfection

BenQ

Logitech®

- BenQ XL2410T
- Aerocool Touch 2000
- Intel Core i7-990X
- Aerocool Strike-X 1100W
- Akasa Venom Vodoo
- Geil Evo Corsa
- Logitech G930
- Asus Matrix Platinum GTX 580
- Akasa Venom Toxic
- Logitech G9x
- Aerocool Strike-X
- Team Xtreem S3 120 GB
- Asus Maximus IV Extreme Z
- Logitech G510
- Logitech Z906

AKORTEK | intel CORE i7 inside | akasa | Team Team Group Inc. | GeIL® | AeroCool®

Samsung P6800 Galaxy Tab 7.7



“BANA NE YAAA! BEN BUNU İSTİYORUM!!!” -OZAN ÖZKAN

Kendimi şeker dükkanına girmiş gibi hissediyorum ama gözüm sadece tek bir tanesini görüyor. Samsung Galaxy Tab 7.7 için sadece çok beğendim demek az kalır, resmen hayran oldum. Tabii sadece ben değilim hayran olan. Kız kardeşim Melekcan da bolca kullandı Galaxy Tab 7.7'yi ve sonunda keskin bir bakışla ben bunu istiyorum dedi. Dikkatinizi çekmek isterim ki kolay beğenen biri değildir kendisi, burun kıvırıcak bir şey bulur mutlaka. Artık bu kadar hayran olunacak neyi var anlatayım.

Öncelikle 7.7 inç ekranıyla başlayalım. 1280x800 çözünürlükteki Super AMOLED Plus ekranı takdire şayan. İnç başına 197 piksel düşüyor olması çok temiz ve net görüntü kalitesi sağlıyor. Çok aydınlık ortamlarda bile ne ekran parlaklığından, ne de renk kalitesinden ödün vermiyor. Hızlı cevap veren çoklu dokunmatik ekran özelliğiyle video seyretmek ve oyun oynamak gerçekten büyük bir zevk Galaxy Tab 7.7'de. Özellikle Melekcan'ın oldukça uzun ve sıkı testlerinden başarıyla geçtiğini belirteyim. Elbette sadece ekran kalitesi değil bu keyfi ve performansı sağlayan. Çift çekirdekli 1.4GHz işlemciye sahip olmasının yanı sıra 1GB RAM'i bulunan Galaxy Tab 7.7, birden çok işlemi aynı anda yaparken bile performansından hiçbir şey kaybettirmiyor. 16, 32 ve 64GB dahili hafıza seçeneklerinin yanı sıra 32GB'a kadar microSD kart desteği de var. Taşınabilir cihazlarda bu performansı göstermek tek başına yeterli değildir diye düşünüyorsanız haklısınız. Pil ömrü de gerçekten çok önemli bir faktör ki Galaxy Tab 7.7'de 5700mAh piliyle 10 saat boyunca video seyredebiliniyor olması onu bu konuda da güçlü kılıyor.

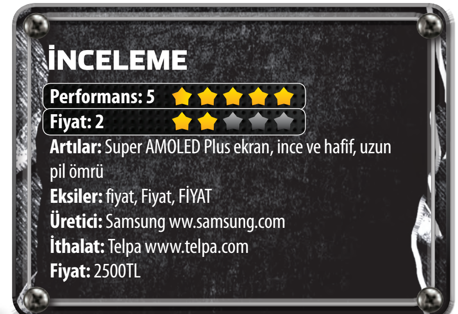
Gelelim diğer özelliklerine. Samsung Galaxy Tab 7.7 ince bir tablet. Bayağı ince. Çok ince. Sadece 7,89mm'cik. Bu kadar ince olması aynı zamanda hafif olduğunu da gösteriyor. Sadece 340gr'cık. Arka panelin orta kısmı fırçalanmış alüminyum ve yatay olarak tuttuğunuzu düşündüğümüzde sağ ve sol kısımları yaklaşık 2cm plastik. Bu özellikleriyle oldukça rahat bir tutuş sağladığından uzun süre elinizden bırakmak istemiyorsunuz. Gene tableti yatay tuttuğumuzu düşünürsek sağ kenarında şarj ve bilgisayara USB bağlantısını sağlayan soketle bir çift hoparlör var. Üst kenarda açma/kapama tuşu ile ses ayar tuşu yer alırken sol kenarında mikrofonlu olarak da kullanabileceğiniz kulaklık girişi bulunuyor. Alt kenarda da microSD ve sim kart yuvası var. Arka tarafında ayrıca HD (720p) kayıt da yapabileceğiniz kamerasının hemen altına flaş yerleştirilmiş. Ön taraftaysa video görüşme yapabileceğiniz 2MP kamerası ve mikrofonu bulunuyor. Bunların yanında çevresi ekrandan çok küçük bir miktar dışarda ki tableti yüz üstü koyarsanız bir miktar koruma sağlanmış oluyor. Son olarak da ekranın çevresindeki çerçeve alanı oldukça dar, yani gözünüzü rahatsız edecek kadar kalın siyah bantlar yok.

Elbette ki işletim sistemi Android 3.2 Honeycomb. TouchWiz UX arabirimiyle, ana ekranınızı istediğiniz şekilde kişiselleştirebilirsiniz. Büyük ekranı sayesinde hava durumunu, mail'lerimi, Oyungezer sitesinden son haberleri bir seferde rahatça takip edebilmek büyük kolaylık. Ayrıca alt menüsünü de ayarladığınız uygulamalara hızlıca ulaşmak için kullanabilirsiniz. Bir de Google Play Store'un Türkiye için ücretli uygulamaları açtığını ilk olarak Galaxy Tab 7.7'de uygulamalara bakarken fark etmem ayrıca bir keyif yaşattı bana.

Peki hiç mi kötü yanı yok bu aletin diyorsanız yanıtım net. Var: fiyatı biraz tuzlu. Yaklaşık 2500TL fiyatı olması bütçenizi sarsacaktır. Ama derseniz ki para sorun değil, hiç durmayın.







İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★

Fiyat: 2 ★★

Artılar: Super AMOLED Plus ekran, ince ve hafif, uzun pil ömrü

Eksiler: fiyat, Fiyat, FİYAT

Üretici: Samsung ww.samsung.com

İthalat: Telpa www.telpa.com

Fiyat: 2500TL

MSI R7950 Twin Frozr

SESSİZ VE SAĞLAM GİDİYOR -BURAK AKMENEK



MSI ANAKARTLAR KONUSUNDA çizgisini hiç düşürmüyor. Ama özellikle bu sene dizüstü bilgisayarlar tarafında son modelleriyle iyice ön plana çıkmaya başladı. Tam bu sırada böyle iyi bir 7950'yle ikinci golü atacak gibi görünüyor. Açıkçası AMD'nin yeni grafik kartı ailesinde MSI'ın da var olacağını tahmin etsem de bu kadar iyi bir ürün çıkartacağını beklemiyordum. Dizüstünden sonra MSI ekran kartında da beni şaşırtmayı başardı. 7950 ailesi, tıpkı 7970'ler gibi üst seviyede konumlandırılan ve Tahiti GPU'ları taşıyan kartlar. Haliyle fiyatları da üst seviyede. Hemen altında 7870'ler bulunuyor. Bu ayki ekran kartları festivalimizde katılım sağlayan MSI R7950 Twin Frozr, fabrika çıkışından hız aşırtmalı olarak geliyor. Referans 7950'ler 800MHz bellek hızına sahipken Twin Frozr 880MHz'le fabrikadan çıkıyor. Bu minik farkın bize daha fazla FPS olarak döneceği kesin. Kartın üzerinde elimize geçen tüm 7000 serisinde olduğu gibi bir HDMI, bir DVI ve 2 adet Display Port çıkışı var. AMD, 7000 serisiyle herkesi daha fazla monitör sahibi etmek konusunda kararlı sanırım. DirectX11 destekli kartın veri yolu haliyle 384 bit, 3GB DDR5 belleğe sahip ve bellek saat hızı 1250MHz. Tıpkı 7970 gibi üzerindeki transistör sayısı 4,3 milyar. Diğer kartlardan farklı olarak MSI soğutucusunda çıkışların bulunduğu taraftaki metalin içerisine metali kestirerek bir MSI yazısı koymuş. Yani kartın çıkışlarına bakıldığında kasanızdaki kartın MSI markasına ait olduğunu herkes görebiliyor. 3D Mark Pro testimizde 2440 puan alan kart GTX 580'in 2220 puanının üstüne çıkıyor. Aynı şekilde oyun testlerimizde GTX 580'den 10-12 FPS daha yukarıda performans gösteriyor.

Her üretici gibi asıl farkını üzerindeki soğutucusuyla ortaya koymaya çalışan MSI burada çift fanlı metal bir koruma kullanmış. Isıyı GPU üzerinde 4 adet büyük bakır boruyla alan soğutucusu hem metal kaplaması hem de çift fanları sayesinde referans tasarıma göre 10 derece daha iyi soğutuma sağlarken %13 daha sessiz çalışıyor. Bu minik farklar belki sizi çok etkileyemeyebilir ama hız aşırtma yaparken size minik de olsa nispeten daha geniş bir aralık sunacaktır. Tamamen katı kapasitörlerden oluşan ve bu sayede daha uzun kullanım ömrüne sahip olan MSI, aynı zamanda kartla beraber gelen yazılımlarıyla sistemdeki sıcaklıkları ve performans değerlerini gerçek zamanlı olarak takip edebilmenizi de sağlıyor. SSC yani Solid State Choke'lar kullandığından daha stabil hız aşırtma imkanı veriyor. Son olarak MSI'ın overvoltage özelliğiyle bellek hızında optimum ayarda hız aşırtma yapılabiliyor. Özetle MSI bu kartın üzerinde referans tasarımdan çok daha fazlasını koymuş.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★
Fiyat: 2 ★★

Artılar: Yüksek performanslı soğutma, fabrika çıkışı hız aşırtmalı, kaliteli malzeme
Eksiler: Yok
Üretici: www.msi.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr, Mascom www.mascom.com.tr
Fiyat: 639$ + KDV

Floating Touch

SONY XPERIA SOLA İLE DOKUNMADAN DOKUNMATİK

Bizler Ericsson'suz Xperia'lara alışmaya çalışırken Sony, telefonlarına yeni teknolojiler geliştirmeye devam ediyor. En yeni Xperia modellerinden olan Sola'da kullanılan Floating Touch. Birazdan video bağlantısını de vereceğim teknoloji sayesinde, cep telefonuyla internette dolaşmak bambaşka bir hâl almış. Şöyle ki parmağımız, dokunmadan ekranın biraz üstünde gezdirdiğimizde imleç görevi görüyor Floating Touch ile. Dokunduğumuzda da, o alana tıklamış oluyoruz. Bu kadar basit. Yalnız bu teknolojiye alışmak biraz parmak egzersizi gerektirecek gibi, zira parmağı değdirmeden ekranın üzerinde tutmak ekstra çaba gerektiriyor. Teknolojiyi ve telefonun diğer özelliklerini şu videoda görebilirsiniz: http://bit.ly/wbEtE0





Dropbox'tan Facebook Atılımı

FACEBOOK ARKADAŞLARINIZLA DOSYA PAYLAŞMAK ARTIK ÇOK KOLAY

Geçen ayki Ustanın Tavsiyesi'nde Dropbox'tan bahsetmiş, pek bir övmüştüm. Söylediklerim aynen geçerli diyor ve bir artırıyorum. Çünkü Dropbox da her geçen gün kendini geliştirmeye devam ediyor. Web arayüzünü güncelleyerek çok daha kullanışlı hâle gelen servis, Facebook arkadaşlarıyla dosya paylaşımına da izin vermeye başladı. Bunun için yapmanız gereken tek şey Dropbox'a üye olmak ve Facebook hesabınıza bağlamak. Sonrasında istediğiniz arkadaşınızla, istediğiniz dosyayı paylaşmakta özgürsünüz (ben şimdilik kimseyi bulamasam da azimliyim!).



HTC'lere Ice Cream Sandwich

16 MODELE ANDROID 4.0 GELİYOR
Ice Cream Sandwich, Android'li telefonlar arasında yerini almaya devam ediyor. Sony'ydi, Samsung'du derken, HTC de yeni güncellemenin hangi modellere geleceğini açıkladı. Firmanın resmi blogunda açıkladığı liste şöyle: DROID Incredible 2 by HTC, HTC Amaze 4G, HTC Desire S, HTC Desire HD, HTC EVO 3D, HTC EVO Design 4G, HTC Incredible S, HTC Sensation, HTC Sensation XL, HTC Sensation 4G, HTC Sensation XE, HTC Raider, HTC Rezound, HTC Rhyme, HTC Thunderbolt ve HTC Vivid. Sensation ve Sensetion XE için ufak-tan ufaktan güncellemeleri dağıtmaya başlayan firmaya göre, güncellemenin geleceği sıradaki telefonlar Sensation 4G ve Sensation XL. Kesin bir tarihse söz konusu değil.

AMD 7970

THAITI'DEN SEVGİLERLE -BURAK AKMENEK

YAZIYA BAŞLAMADAN ÖNCE şunu söyleyeyim. Hem Intel'in hem de AMD'nin şu işlemci ailelerine isimler vermesinden hoşlanmıyorum. Bir de bunları ezberleyip hava atarmış gibi devamlı bu isimlerle konuşulmasından hiç hoşlanmıyorum. Ben nanometre hesabını seviyorum. Araya bir isim sokup onun ne anlama geldiğini düşündürmektense direkt matematikle haşır neşir olmak daha hedefe yönelik değil mi? Thaiti, AMD'nin 28nm işlemci ailesinin en üst seviye ekran kartlarında kullandığı grafik işlemcilerine verdiği kod ad. Burada önemli olan bence ne Thaiti ismi ne de 28nm. Burada önemli olan 2009'da çıkan 40nm ekran kartlarından sonra 30'ları geçip bir anda 28'lere atlanmış olması. Çünkü daha önce AMD 2005'ten bu yana 90nm, 80nm, 65nm, 55nm ve 40nm diye gitmişti. Yani 2006'dan (80nm) 2007'ye (65nm ve 55nm) sıçrayışındaki büyük hamleyi burada bir defa daha gerçekleştiriyor. Böylelikle şu anda dünyanın en hızlı ekran kartıyla ilgili bilgileri okumanızı sağlıyor. Gerçi ben bu yazıyı yazarken NVIDIA 680'leri açıkladı ama en azından bu aylık durum bu. Gelecek aya ne olur bilinmez.

GÜNEY ADALARININ BANA FAYDASI NE?
Tabii ki daha yüksek işlem hızı! Tam özeti bu. Biraz daha ayrıntıya girecek olursak PCI-e 3.0 desteği yani bant genişliğinin 16Gb/s'den 32Gb/s'ye yükselmesi, DirectX 11.1 desteği. Güç yönetimi (uyku halinde güç tüketimi 6000 serisine göre sekizde biri oranında. AMD buna Zero Power Teknolojisi adı veriyor), Eyefinity 2.0 ile 6 monitöre kadar görüntü desteği (Tek GPU'lu bir ekran kartında bahsediyorum dikkatinizi çekerim).

Şimdi iyice suyunu sıkalım: Önce kartın dışından başlayayım. Kartın üzeri AMD'nin alışılageldik referans soğutucusuyla kaplı ama fan tasarımında değişikliğe gidilmiş ve daha çok kanatçıktan oluşan bir fan kullanılmış. Yani soğutma performansı artırılmış. Ayrıca kartın üzerindeki BIOS anahtarı sayesinde BIOS'u değiştirmeye açık hale getirmediğiniz sürece kilitleyebiliyorsunuz. Böylelikle ayarlarını koruyabiliyorsunuz. Kartın arka tarafında 1 DVI, 1 HDMI ve 2 adet display port (DP) çıkışı var. Böylelikle 3 adet monitörün yanı sıra bir HUB kullanarak, ikinci DP'nin yardımıyla 6 adet monitöre kadar görüntü verebiliyorsunuz. Güç bağlantıları ise 6+8 pin. 250W kadar güç çekiyor. 6000 serisi de bu kadar çekiyordu yani burada bir iyileştirme yok. Şimdi gelelim içine: AMD 7970'in üzerindeki transistör sayısı 4.3 milyar. Test sistemimizdeki GTX 580'in 3 milyar. Yani top koşturacak sahası daha büyük. 384bit bellek veri yolu kullanıyor. GTX 580'in de 384bit ama 560'ların 256bit idi. 3GB DDR5 belleği var. Bellek saat hızlarıysa 1375MHz. GPU frekansının da 925W olduğunu söyleyebilirim. Tabii ki GPU frekansında 1GHz ve üstüne hız aşırtma yaptırabiliyorsunuz. Biz denemedik ama belki bir ekran kartı testinde koşturabiliriz. Test sonuçlarına geçmeden önce araya bir bilgi daha sıkıştırayım: Bu GPU'da birden fazla kanala ses çıkışı verilebiliyor. Günümüz GPU'larında tek kanal çıkışı kullanılıyor. Yani üzerindeki her çıkıştan bağlı olduğu monitörlere ayrı ayrı ses verebilirsiniz. AMD 7970'i fena halde kastırdığımız 3D Mark Pro testimizde 2718 puanı gördük. Burada çözünürlüğümüz 1920x1080'di. Bu yazıyı yazarken NVIDIA GTX 580'in 2220 ve elimizdeki iki 7950'nin 2440 puan elde ettiğini göz önüne alırsak aradaki farkı açıkça görebilirsiniz. Tabii burada 40nm'lik 580'in 28nm'lik 7970'in önüne çıkartmak çok adil değil ama ne yapalım hayat böyle. Oyun testlerindeyse 7970 ile 580 arasındaki fark ortalama 19-20 FPS'yi görüyor ki bu çok ciddi bir rakam.

AMD şu anda dünyanın en hızlısı. Gelecek ay ne olacak hep beraber göreceğiz.
(Güncelleme: NVIDIA 630'la, AMD 7970'i geçti. NVIDIA ekran kartlarını da önümüzdeki ay okuyabilirsiniz. AMD fiyat kırmazsa işi zor. Anlayacağınız gene biz oyuncular karlı çıkıyoruz.)

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: -
Artılar: AMD'nin en hızlı ekran kartı, daha ne olsun.
Eksiler: -
Üretici: AMD www.amd.com.tr
İthalat: AMD www.amd.com.tr
Fiyat: -

Dark i-Case

IPAD'İ BİLGİSAYARA ÇEVİREN AKSESUAR -BURAK AKMENEK

TABLETLER PİYASAYA İLK çıktığında onlarla ilgili en büyük eleştiri bu aletlerin camına parmak vurarak yazı yazmanın yarattığı garip histi. Tamam, tabletlerin en büyük avantajı dokunmatik ekrana sahip olmaları. Bu sayede birçok işimizi kolaylıkla yapabiliyoruz. Hatta Cem Yılmaz'ın söylediği gibi dokunmatik ekranlar yüzünden hayatımıza yeni jestler girdi. Kullanıcı dostu olduklarından kullanmaya çok kolay alışabiliyoruz. Ama derste ya da toplantıda bir klavye kullanmadan bu aletle not almaya çalışın da görelim sizi. İnternet tarayıcısına adres yazmak kolay ama uzun bir mail'i cevaplamaya çalışın. Eğer alışamamışsanız işiniz çok zorlaşabiliyor. Böyle durumlarda ya Asus'ta olduğu gibi tabletinize pil ömrü de kazandıran fakat oldukça kalınlaştırıp ağırlaştıran ve aslında onu bir dizüstü bilgisayara çeviren aksesuarlar kullanacaksınız, ya da başka alternatifler arayacaksınız. Bu alternatiflerden birisi el yazısını tanıyan yazılımlar ama maalesef bunlar hâlâ çok yeterli ve hızlı değil. Yani hâlâ emektar klavyeye mahkumuz. Dark'ın i-Case'i işte tam burada devreye giriyor. Bu ürünün iki işlevi var. Birincisi bluetooth üzerinden çalışan bir klavye olması. İkincisi de iPad'inizin ekranını koruyacak alüminyum bir kapak olarak kullanılabilmesi.

Klavye üç kademeli eğime sahip. Bluetooth'tan bağlandığı için iPad'inizi yan veya dik olarak yuvasına oturtmanız fark etmiyor. Dik oturttuğunuzda iPad'in ağırlığından dolayı sanki düşecekmiş hissi verse de merak etmeyin yere sağlam basıyor. iOS için birçok kısayol içeren klavyenin tuş takımı çok dar. Kullana kullana alışıyorsunuz ama biraz zaman alıyor. Bunun sebebi tabii ki her şeyi iPad'in ölçüleri içerisine sığdırma çabasından doğan bir kısıtlanma. Bu yüzden klavyeyi dolma parmaklılara öneremiyorum. USB'den şarj olabilen klavyeyle beraber bir adet USB kablosu da geliyor. iPad üzerinde USB yuvası olmadığından haliyle klavyeyi iPad'in şarj cihazından veya bilgisayarınızdan şarj edebilirsiniz. Taşıma kılıfı işlevine gelince; klavyede iPad'e değecek olan her yer kauçuk kaplama olduğundan ekranınıza zarar verecek bir kusuru yok. Yalnız mıknatıslı bir yeri olmadığından kapak iPad'i sıkı sıkıya tutmuyor, sadece dar bir biçimde üstünü kapatıyor. Klavyeyi Samsung Galaxy Tab 7.7'de de denedik. Kullanırken 1 saniyelik bir gecikmeyle karşılaştık. Eğer iPad'inizle çalışmak istiyorsanız böyle bir aksesuar çok işinize yarayacaktır.





İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: İki işlevi bir araya getirmiş bir aksesuar.
Eksiler: Klavye çok dar
Üretici: Akortek
İthalat: www.akortek.com.tr
Fiyat: 73$+KDV

Mobil Etiket Araştırması

CEP TELEFONUMUZ VE BİLGİSAYARIMIZ OLMADAN ASLA!
Intel'in, Türkiye de dâhil olmak üzere 16 ülkede (Orta Doğu, Afrika ve Avrupa (EMEA)), 12.761 kişiyle yaptığı Mobil Etiket Araştırması, aslında hepimizin bildiği şeyleri derli toplu hâlde bizlere sunuyor. Araştırmaya göre uyanık olduğumuz her an cep telefonlarımız, bilgisayarlarımız olmadan edemiyoruz. Hatta uyanır uyanmaz hemen bu ikiliye sarılıyoruz (katılan kullanıcıların %67'si çayını kahvesini içtikten sonra e-postalarını kontrol edip tweet atıyor, %23'ü ise yataktan kalkmadan bu işleri görüyormuş). Cep telefonlarını statü sembolü olarak görüyor (%54), telefonlarımızdan vazgeçeceğimize eşlerimizden ya da sevgililerimizden vazgeçmeyi yeğliyoruz (neyse ki hiçbirimiz bunu söyleyen o %17'lik kısımda değiliz. Di mi?). Bunların yanı sıra, ortamdayken sosyal ağlara göz atmak, hafta sonu dağa bayıra çıkarken bile dizüstü bilgisayarımızdan ayrılamamak eskisi kadar çevremizdekileri rahatsız etmiyor. Mobil cihazlarla, özellikle telefonlarla yapılan bazı davranışlardan rahatsız olanların sayısı da az değil. Örneğin halka açık yerlerde yüksek sesle telefonla konuşulması (%67), araç kullanırken telefonla uğraşmak (%67) ve telefonla uğraşırken çevreyle ilişkiyi kesmek (%63) gibi davranışlar oldukça tepki çekiyor. Araştırmanın en ilginç yanıysa şu: Katılımcıların %84'ü, seyir hâlinde mesaj atarken kendisine çarpan kişiyi hoşgörüyle karşılıyor! Ne bileyim, ben olsam çatır çatır kavgamı ederim herhalde (Türkler kesin böyle cevap vermişlerdir).





Mobilde Tehlike Büyüyor

ZARARLI YAZILIMLAR KATLANARAK ARTIYOR!
Kaspersky Lab, mobil platformlarda (özellikle de Android'de) zararlı yazılımların oldukça arttığı uyarısında bulundu. Öyle ki 2011'de, 2010'a oranla tam 6 kat daha fazla zararlı yazılım çıkmış ortaya. Bunun yanı sıra geçtiğimiz Aralık ayında kaydedilen tehdit sayısı da, 2004-2010 yılları arasındaki toplam sayıyı geçmiş. Tabii bunda, akıllı telefon-tablet piyasasının büyük oranda artmasının da etkisi büyük. Haberin ilginç yanıysa, iOS işletim sisteminin bu tehditlerle pek alâkasının olmaması. Yukarıda da dediğim gibi en büyük tehlike Android işletim sisteminde. Bunun haricinde J2ME, Symbian ve Windows Mobile (Phone değil) da zararlı yazılımların hedefinde bulunuyor. Kısacası telefonunuza bir antivirüs yazılımı kurmanızın vakti geldi de geçiyor bile (MeeGo 1.2 Harmattan kullandığımdan benim kafam rahat şimdilik).

Everybody On hp

3D OYUN DENEYİMİ HP 2311GT İLE ÇAĞ ATLIYOR



SİNEMADA SEYRETTİĞİMİZ 3D filmlerin keyfini evde yaşayamamak can sıkıcı bir durum değil mi? Peki ya oyunları daha gerçekçi hale getirmek için onca para harcayıp kullandığınız 3D ürünlerin pek de umduğunuz gibi çıkmaması? HP 2311gt sayesinde bu buruk hikâye değişiyor. Bundan sonra dilediğiniz filmi 3D seyredecek, bilgisayarınızın çalıştırabildiği tüm oyunları 3D oynayabilecek, hatta fotoğraflarınızı 3D olarak görüntüleyebileceksiniz. Üstelik bunların hiçbiri için fazladan bir donanım satın almak zorunda değilsiniz. Çünkü HP 2311gt'nin kutusunda ihtiyacınız olan her şey bulunuyor.

DİLEDİĞİN OYUNU 3D OYNA

Skyrim'in masmavi gökyüzünde tüm haşmetiyle uçan üç boyutlu bir ejderha gördünüz mü hiç? Ya da *Call of Duty*'nin kara dumanlarla kaplı savaş alanlarında çatışmanın nasıl bir his olduğunu biliyor musunuz? Elinizi uzatsanız dokunabileceğiniz kadar yakınızda duran bir el bombasını tutup geri attınız mı? HP 2311gt'ye bakarken bunun ne demek olduğunu bizzat yaşayarak anlayacaksınız.

23" boyutunda ve arkadan aydınlatmalı HP 2311gt size dilediğiniz oyunu 3D olarak oynayabilme imkânı sunuyor. Üstelik bunu yaparken, ağırlığını hissetmeyeceğiniz çok hafif pasif gözlükler kullanıyor. 60Hz'de 1920x1080 full HD çözünürlük sunan monitör LED olduğundan incecik bir yapıya sahip. Boyutları 55,70x15,9x41,64cm ve yalnızca 3,7kg ağırlığında. Üzerinde VGA, HDMI ve DVI girişleri bulunuyor. Yani ekran kartınızın çıkışı ne olursa olsun bu monitöre bağlayabiliyorsunuz. İlle de en yüksek model ekran kartlarından birisine sahip olmanız gerekmiyor. Monitör, 3D görüntüyü FPR (Film Desenli Geciktirici) teknolojisini kullanarak ürettiği için grafik kartlarına daha az bağımlı.

Peki tüm bunlar ne anlama geliyor? HP 2311gt sayesinde ekran kartınızın çalıştırdığı her oyunu kolaylıkla 3D olarak oynayabilirsiniz. Aynı zamanda yüksek çözünülürlüğü, 3.000.000:1 dinamik kontrastı, 5ms tepkime süresi ve LED teknolojisi sayesinde parlak ve canlı renklerin tadını çıkarabilirsiniz. Üstelik tüm bunları yaparken gözleriniz normal kullanımda olduğundan daha çok yorulmaz. Yani dilediğiniz kadar oyun oynayabilirsiniz!

FOTOĞRAFLARINIZ BİLE 3D!

HP 2311gt ile birlikte gelen yazılımlar sayesinde yalnızca bilgisayarınızda bulunan oyunları değil, filmleri ve fotoğrafları da 3D olarak görüntüleyebilirsiniz. Cyberlink yazılımı sayesinde tüm fotoğraflarınız ve filmleriniz 3D'ye kolaylıkla çevrilebiliyor.

HP 2311gt, oyunlarınızı 3D oynamak için gücünü TriDef3D Ignition yazılımından alıyor. Tek yapmanız gereken oyununuzu bu yazılım içinden çalıştırmak. Geri kalanını TriDef3D oldukça başarılı bir şekilde hallediyor. İki yazılım da HP 2311gt ile birlikte hediye ediliyor. Üstelik her iki yazılım da ince ayar yapabilmeye imkânı tanıdığından 3D keyfinizi tam da kendi standartlarınıza uygun hale getirebiliyorsunuz.

HP 2311gt'nin kutusundan çıkan iki adet gözlük sayesinde 3D deneyiminizi arkadaşlarınızla beraber paylaşabilirsiniz. HP 2311gt, 170 derecelik görüş açısı sayesinde net görüntü almak için sizi ekranın tam karşısında oturmaya zorlamıyor.

Eğer 3D'nin yeni çağını yakalamak istiyorsanız, hesaplı fiyatıyla HP 2311gt ihtiyacınız olan her şeyi size fazlasıyla sunan bir monitör, başkasına bakmanıza gerek yok.

ÖZELLİKLER

- 23 inç, 16:9 ekran
- 1920x1080 çözünürlük
- 5ms tepki süresi
- 3.000.000:1 kontrast
- 200-250cd/m^2 parlaklık
- 2 adet gözlük

Nokia Asha 303

"Aïcha, Aïcha, écoute-moi! -Khaled" -OZAN ÖZKAN



GÖZ YANILGISIYLA ilk başta "ayişa" diye algıladığım Nokia Asha 303, sıkı sosyal ağ kullanıcılarına hitap eden bir cep telefonu. Bunun başlıca nedeni QWERTY klavyeye sahip olması. Ekranın altında sanki kayarak kapanabilecek gibi görünen ama sabit olan klavyesi parmaklarınız dolma kadar değilse pratik bir kullanım sağlıyor. Artık dokunmatik klavyeli telefonlara alışmama ve fazla mesaj meraklısı olmamama rağmen, fiziksel klavye rahat geldi. Ancak böyle bir klavye kullanırken insan yön tuşlarını arıyor. Bir üst satıra geri dönmek veya yanlış yazdığınız kelimenin arasındaki bir harfi değiştirmek istediğinizde ekrana dokunmaktan başka çareniz yok. Klavyesinin üst kısmındaki dokunmatik çağrı kabul, posta, müzik çalar ve çağrı ret tuşları var. Dokunmatik 2,6 inç ekranı, 320x240 piksel çözünürlük ve 256K renk derinliğine sahip. Ekranının çoklu dokunmayı desteklemiyor olması pek bir eksiklik hissettirmese de video seyretmek o kadar keyif vermiyor. Tamam, sosyal ağ özellikli telefon dedim de, madem video da seyredebiliyorum biraz daha kaliteli bir çözünürlük olsaymış keşke. Neyseki oyun oynarken bu kadar göze batmıyor.



Bunların dışında Nokia Asha 303'ün oldukça ilginç birkaç özelliğini de kesinlikle göz ardı etmeyelim. Öncelikle 1GHz işlemci hızı büyük bir avantaj. Çoklu uygulama çalıştıramıyor olması ise dezavantaj. İnternette gezerken mailinize bakmak isterseniz tarayıcınızdan çıkmanız gerekiyor. Ama en azından tek bir dokunuşla ulaşabileceğiniz müzik dinleme özelliği durumu biraz kurtarıyor gibi. Pil ömrü de oldukça uzun. Ayrıca USB On-the-go desteği var ki bu şu demek: uygun kablosunu alırsanız USB stiklerdeki verilere erişmeniz mümkün. Yani dahili 170MB hafızasını ve 32GB'a kadar kullanabileceğiniz microSD kartı doldurmaktan çekinmenize gerek yok. Bu özelliği sayesinde müzik zevkinizi istediğiniz yere USB stiklerinizle taşıyabilirsiniz. Müzik demişken kesinlikle dikkatinizi çekmek istediğim bir konu var. Asha 303'ün sesi şaşırtıcı derecede güçlü ve temiz. Resmen ortalığı inletiyor. Bir keresinde ofiste deneme yaparken biraz kaçırmışım ayarı, Faruk müziğin sesini kısmamı rica etti rahatsız olduğundan (valla çok nazik bir şekilde söyledi, bu morluklar kapıya çarpınca oldu).

3.5G ve wi-fi bağlantı özellikleriyle sosyal medyada ve kendi tarayıcısıyla internette gezebilirsiniz. Tarayıcısının Flash desteği de var. Dilerseniz Nokia Store'dan keyfinize uygun oyun ya da uygulama da indirebilirsiniz. Arka tarafındaki sabit fokuslu 3.2MP kamerası işinize yarayabilir. İsterseniz video da çekebilirsiniz tabii ki. 99gr ağırlığı ve ince tasarımı göze çarpan ayrıntıları. Ofise gelen kırmızı modeli tam bayanlara yakışacak bir tonda. Nokia Asha 303'ün ortalama fiyatının 450TL olduğu düşünülürse fiyatına göre iyi bir sosyal ağ telefonu denilebilir.

İNCELEME

Performans: 3
Fiyat: 3
Artılar: QWERTY klavyesi ve hafifliği
Eksiler: Ekran çözünürlüğü düşük.
Üretici: Nokia www.nokia.com
İthalat: Nokia www.nokia.com.tr
Fiyat: 450TL



ROCCAT Power-Grid

AKILLI TELEFONLU KLAVYE

ROCCAT, akıllı telefonu oyunun bir parçası hâline getiren Power-Grid teknolojisini ve bu teknolojiye tam destek sunan ilk klavyesi Project Phobo'yu tanıttı. Ücretsiz olarak iOS ve Android'li cihazlara yüklenebilen Power-Grid uygulaması sayesinde (şimdilik sadece iOS), cep telefonumuz vasıtasıyla sistemi gerçek zamanlı olarak takip edebiliyor, sosyal ağları denetleyebiliyor, çeşitli oyun komutları ekleyerek kullanabiliyor ve oyunla ilgili çeşitli ses ayarları yapabiliyoruz (uygulama bunun için bize 4 adet kişiselleştirilebilir ekran sunuyor). Project Phobo'nun güzelliğiyse, tüm bunları yaparken cep telefonumuza yanı başında bir yuva sunması. Böylelikle telefonumuz klavyenin bir parçası hâline geliyor ve o esnada kendini şarj ediyor (Apuri 2.0 kaidesi de aynı görevi görecek). Power-Grid'in Windows Phone uygulamasının da yolda olduğunu söyleyelim.

Nokia N9 Güncellendi

PR 1.2 İLE GELEN ÖZELLİKLER

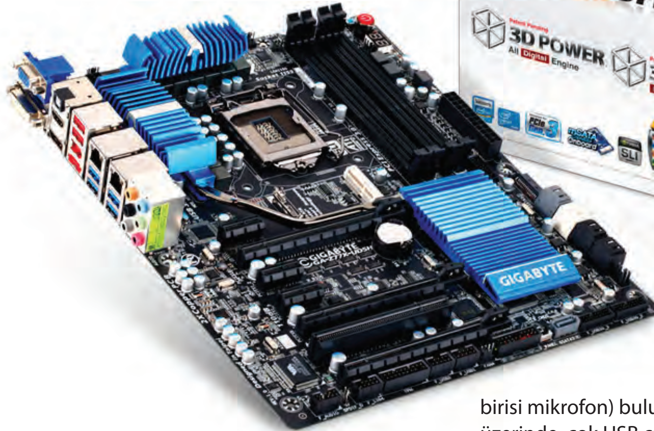
Nokia, N9 için gelen ikinci güncellemesi olan PR 1.2'yi indirime sundu. Bir önceki güncellemeye göre daha fazla beğeni toplayan PR 1.2, Gtalk ile görüntülü görüşme, ana ekranda Facebook ve Twitter bildirimleri, yüz tanıma özelliği (Galeri'de), klasör desteği, DLNA ile medya paylaşımı, web tarayıcıda geçmiş, kopyala yapıştır ve şifre hatırlama gibi özellikler sunuyor. Bunun yanı sıra artık telefonunuza Dropbox hesabınızı ekleyebilir (dosyalara ulaşılmıyor yalnız, sadece upload destekleniyor), çalma listeleri oluşturabilirsiniz. Yeni güncelleştirmeyle beraber batarya ömründe yapılan iyileştirmeler ve kimi N9'larda görülen şarj bildirim LED'i sorunu ortadan kaldırılmış olması da göze çarpan diğer değişiklikler. Firefox'a (Fennec) Flash desteğinin geldiğini de hatırlatalım ve N9 sahiplerini yeni güncelleştirmeleriyle baş başa bırakalım.



Gigabyte GZ-Z77X-UD5H

GIGABYTE, IVYBRIDGE'DE BEN DE VARIM DİYOR -BURAK AKMENEK





BU AY Z77 AİLESİNİN gelişiyle beraber haliyle anakart piyasasında bir hareketlenme var. Lider anakart üreticilerinden Gigabyte da bu yarışta kendini göstermekten geri kalmıyor. Gigabyte GZ-Z77X-UD5H elimize bir test örneği olarak geçtiğinden dolayı kutu içeriği hakkında bir fikrim yok. Ama anakartın üstüne ilk baktığımda gözüme çarpan gri ve mavi renklerle çekici bir şekilde tasarlamış olan soğutucu sistemi oldu. Tabii ki bu kartın üzerinde Gigabyte'ın oyuncu serisindeki gibi cafcaflı bir tasarım yok. Malum, Z77 serisi orta ve üst seviyeye hitap eden bir seri ama Intel'in yeni 22nm işlemci ailesiyle uyumlu ve tanıdık LGA 1155 yuvasına sahip. Gelelim anakartın faydalarına.

GIGABYTE İŞİNİ CİDDİYE ALIYOR

Benim gibi açık sistem çalışanlar ve bol bol test yapanların ilk gözüne çarpacak olan özellik haliyle anakartın üzerindeki açma kapatma tuşunun yanı sıra reset ve CMOS reset tuşları oluyor. Açık sistem çalışmasanız da bilgisayarınızda bir sorun olduğunda onu daha kolay ve hızlı bir şekilde tespit edebilmeniz açısından bu tuşlar çok işe yarıyor. Mesela bilgisayarınız açılmadığında güç tuşunun bağlantı kablosu yerinden oynadığı için mi yoksa başka bir sebepten dolayı mı çalışmadığını buradan kolayca anlayabilirsiniz. Bunun yanı sıra çift BIOS'u sayesinde hız aşırtmalı ve standart BIOS ayarları arasında hızlıca geçiş yapabileceğiniz bir anahtar da kartın üzerinde mevcut. Yani hız aşırtmalı ayarlarınızla oyun oynayacağınız zaman BIOS'a girip baştan ayar yapmak yerine bu anahtarı kullanabilirsiniz. Kartın bir başka hoş özelliği SSD için bir onboard mSATA bağlantısınasahip olması. Buraya takacağınız düşük kapasiteli ve uygun fiyatlı bir SSD sayesinde Intel'in Smart Response ve Rapid Start gibi teknolojilerinden kolayca faydalanabiliyorsunuz. Yani bilgisayarınız daha hızlı açılıyor ve uyku modundan daha hızlı çıkıyor. Bizim gibi sabırsız adamlar için büyük bir nimet.

Gigabyte da Lucid Virtu GPU özelliğine sahip. Yani dahili grafik işlemci ile ekran kartınız arasında geçiş yapabiliyor ve optimum çözümü yakalayabiliyorsunuz. Bunun yanı sıra On/Off Charge özelliğiyle cep telefonlarınızı ve tabletlerinizi bilgisayarınız kapalıyken bile hızlı bir şekilde şarj edebiliyorsunuz. Bu özellik anakartlarda gitgide standart olmaya başladı. Tabii ki canımıza minnet. Fakat burada bazı modellere bu güç yetmeyebiliyor. O yüzden elinizdeki telefonun bu özellikle ne kadar uyumlu olduğunu önceden kontrol etmekte fayda var.

Gigabyte GZ-Z77X-UD5H, 1600MHz belleklere kadar destek veriyor. Tabii ki öncelikle bunu destekleyen 22nm bir işlemciye ihtiyacınız var. 4 adet bellek yuvasının yanı sıra anakartın üzerinde 3 adet PCI-E X16, 3 adet PCI X1 ve bir adet PCI yuvası bulunuyor. Ses desteği Realtek ALC898 çipiyle 7.1 kanala kadar veriliyor. Toplam 8 adet SATA yuvası var. Arka panelde ise DVI, VGA, HDMI, Display ve S/PDIF çıkışlarının yanı sıra bir eSATA, 4 adet USB3.0, 2 adet USB 2.0, 1 adet IEEE 1394a, çift ethernet girişleri ve 6 adet ses çıkışı (tabii ki birisi mikrofon) bulunuyor. Gigabyte anakartların üzerinde çok USB çıkışı bulunmasını her zaman çok sevmişimdir ama bu defa diğer çıkışlardan dolayı USB sayısı bana az geldi. Bilemiyorum belki de gözüm doymuyor.

Gigabyte çok iyi bir anakart üretmiş. Haliyle Z77 serisinin doğasından ötürü öyle çok kaslı bir kart değil ama oyun dahil tüm ihtiyaçlarınızı rahatlıkla karşılayacak ve sizi yıllarca memnun edecek sağlam bir model. Fiyatı da benzerlerine nazaran gayet uygun. 20$ farkla aynı kartın harici Wi-Fi'lı modeli de var.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Kaliteli malzeme. Açık sistem çalışmaya uygun.
Eksiler: Az sayıda USB çıkışı
Üretici: Gigabyte www.gigabyte.com.tr
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Endeks www.endeksbilisim.com.tr
Fiyat: 261$ + KDV



Powercolor HD7950

DÖNÜŞÜ MUHTEŞEM OLDU -BURAK AKMENEK



POWERCOLOR ÜRÜNLERİ GÖRMEYELİ çok olmuştu. Bir türlü Organize Sanayi'nin tozlu masalarına onu yatıramamıştık. Ama bu ay bir sürpriz oldu ve Powercolor ürünleri yeniden aramıza döndü. Bakalım 7000 serisine nasıl giriş yaptı? Öncelikle rastlantı sonucu bu ay elimize geçen iki 7950 de hız aşırtmalıydı ve her ikisinin de ayarı aynıydı. Yani Powercolor HD7950 de GPU frekansında 800MHz değil 880MHz hız aşırtmalı olarak geldi. Onun dışında tüm özellikleri referans tasarımla aynı. 3GB GDDR5 belleği 1250MHz saat hızına sahip (bu hızları 4'le çarpmayı unutmayın). Üzerinde 1 DVI, 1 HDMI ve 2 display port var. Powercolor farkını soğutucusuyla koymuş. Gücünü 6+6'lık iki girişten alıyor. Soğutucu geniş bakır borularla ısıyı GPU üzerinden alan ve geniş çift fanlarla soğutan bir yapıya sahip. İlk bakışta üzerindeki korumanın plastik olması beni düşündürmüş hatta biraz hayal kırıklığına uğratmıştı. Böyle bir tasarımda insan plastik değil metal bir şeyler arıyor ama sonuçta soğutma bakır borulara bağlı olduğundan testlerimde bir sorun çıkartmadı.

Bu ay 7970 ve 7950'den ve özelliklerinden o kadar çok bahsettim ki bu inceleme de sizi yormayacağım. Tek söylemek istediğim kartın 28nm mimarisiyle üretildiği ve şu anda AMD'nin 7970'den sonraki en performanslı kartı olduğu. Powercolor HD7950 performans olarak kendisi gibi hız aşırtmalı MSI R7950'den üstün değil. Her iki kart da yaklaşık aynı değerleri verdi. MSI belki yüzde 0,5 daha yukarıdadır, o kadar. Bu yüzden bu kart ile MSI'ınkinin fiyat bakımından ciddi anlamda kapışacağını düşünüyorum. İş soğutmaya geldiğinde savaş iyice kızışıyor. Çünkü bu defa da Powercolor HD7950 MSI'la kafa kafaya gidiyor. 3D Mark Pro testimizde 2440 puan alan kart GTX 580'in 2220 puanının üstüne çıkıyor. Oyun testlerimizde ise GTX 580'den 10-12 FPS daha yukarıda performans gösteriyor. 7970'in ise 9-10 FPS altında. Kart, yük altında 27dbA ses çıkartıyor ki bu gürültü 7970'in neredeyse yarısı. Powercolor HD7950, zengin kutu içeriği ve yüksek performansıyla göz dolduruyor. Diğer modellerini de incelemeyi merakla bekliyorum.





İNCELEME

Performans: 4 

Fiyat: 3 

Artılar: İyi soğutma, fabrika çıkışı hız aşırtmalı
Eksiler: Plastik kaplama
Üretici: Powercolor ww.powercolor.com
İthalat: Endeks www.endeksbilisim.com, Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyat: 579$ + KDV



Tag Heuer RACER

KARBON FİBERDEN BİR AFET

Lüks telefon segmentinde az ve öz modellerle yoluna devam eden Tag Heuer (saatçi değil miydi bu adamlar yahu?), yepyeni bir güzellikle karşımıza çıktı bu ay: RACER. Malzemede kullanılan karbon fiber ve tasarımı ile RACER gerçekten çok şık bir telefon. Telefonu saran kauçuk ve kasada kullanılan titanyum alaşımı ile her türlü darbeye karşı da oldukça dayanıklı. Tüm bunların yanı sıra Android işlemiyle çalışan RACER için Tag Heuer, "Performanstan yana sıkıntınız olmasın." açıklaması yapmış. O 2800 Avro'yu verdikten sonra olmasın zaten bir zahmet (tasarımının, bir zamanlar ayıla bayıla kullandığım Siemens M65'i andırması ise benim için bambaşka bir olay).



Microsoft'tan Apple Yasağı

ARTIK APPLE'DAN MAC YA DA IPAD ALMAK YOK!
Microsoft'tan Alain Crozier'ın yolladığı bir e-posta, çalışanların şirket bütçesiyle Apple ürünü almalarının bundan böyle yasak olduğunu ortaya koydu. Microsoft'un satış, pazarlama, servis ve IT çalışanlarının oluşturduğu yaklaşık 46000 kişi (SMSG olarak da bilinir), bundan böyle şirket bütçesini kullanarak Mac ya da iPad satın alamayacak. Crozier, hâlihazırda satılan Apple ürünlerinin az olduğunu belirtirken, asıl hedefin bu satın almaları tümden kaldırmak olduğunun altını çiziyor. Bu e-postayı ortaya çıkaran ZDNet'in, Microsoft'a "Bunun aslı astarı nedir?" diye sorduğunda herhangi bir cevap alamış olmasının yorumunu da size bırakıyorum oyungezerler.

Acer Iconia Tab A500

"BU NOTEBOOK'A KLAVYE TAKMAYI UNUTMUŞLAR." -OZAN ÖZKAN



BÜYÜK BİR KEYİFLE yazılarımı Burak ustama teslim ettikten kısa bir süre sonra yer gök isimmle inledi. Korka korka odasına girdiğimde Burak ustam bana bakıp ellerini bana doğru uzattı. Son gördüğüm, ellerinden çıkan mavi yıldırımlardı. Yok canım, Burak Usta yapmaz öyle şeyler, inanamayın kimseye. Dedi ki inceleme kısa olmuş. Tabii alışmışım "Benim Güzel Pipboy'um"dan kısa ve öz yazmaya. Ben de ne demek ustam hemen hallederim dedim. Neyse ki anlatacak çok şey var, artık sıkıştırmama gerek kalmadı.

Acer Iconia ailesinden gelen Tab A500, 1GHz hızında çift çekirdekli Tegra 2 işlemcisi olan, 10.1 inç ekranlı kocaman bir tablet bilgisayar. Bu kocaman tabletin grafik işlemcisi NVIDIA GeForce ve 1280x800 çözünürlükte çoklu dokunmatik ekrana sahip. Bu kadar özellik bir araya geldi mi ilk baktığım şey tabii ki oyun performansı oldu. 3 boyutlu oyunlarda iyi bir performans sergileyen Iconia Tab A500, bu performansını multimedyada da devam ettiriyor. Multimedya demişken 32GB'a kadar artırılabilen flash bellek kapasitesi olmasının yanı sıra, üzerinde bulunan USB 2.0 yuvasına USB diskinizi de takabilirsiniz. Böylece kapasite bir engel olmaktan çıkıyor. Üzerinde bulunan HDMI bağlantısı sayesinde direkt HDMI girişli monitörünüze veya televizyonunuza görüntüyü aktarabilirsiniz. Bu özelliği ile sunumlarınız da rahatlıkla tabletiniz üzerinden yapabilirsiniz tabii ki. Bir tablette olmazsa olmaz Wi-Fi ve Bluetooth özellikleri yanında arka tarafında 5MP, ön tarafındaysa 2MP kamerası var. Kısaca bir bilgisayardan bekleyebileceğiniz her şey pakete dahil. Ancak diye başlayarak her şeyin bu kadar da mükemmel olamayacağını bilelim. Üzerindeki USB ve HDMI soketlerini de düşünürsek kalınlığının 13.3mm olması pek şaşılacak bir şey değil. Ama kocaman olması, yaklaşık 736gr ağırlık demek ki elde uzun süre tutmak çok pratik olmuyor. Elbetteki bunu düşünerek çeşitli aksesuarlar hazırlamışlar. Tasarımsal olarak ta biraz geniş bir çerçevesi var bana göre. Zaten ekranı bu kadar büyükken, özellikle elde tuttuğunuz sırada ekrana ulaşmak biraz zorluyor. Ama bunun dışında oldukça güvenli hissettiren aliminyum kasası var. Eğer bir tablet almak istiyorsanız, piyasa fiyatı yaklaşık 1000TL civarında olan Iconia Tab A500'e bakmadan geçmeyin.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: HDMI ve USB portu. Uygun fiyat.
Eksiler: Elde sürekli taşımak için ağır.
Üretici: Acer ww.acer.com.tr
İthalat: Arena www.arena.com.tr, Penta www.penta.com.tr, Datagate www.datagate.com.tr
Fiyat: 1000 TL



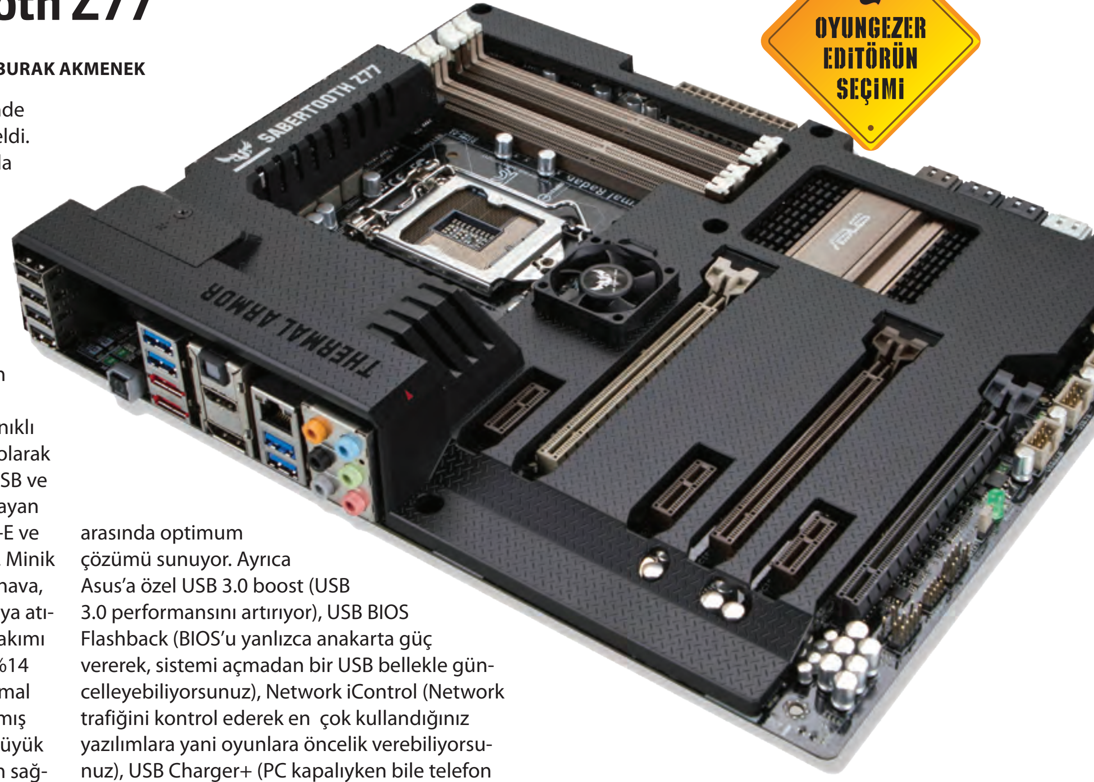






Asus Sabertooth Z77

ZIRHLI SİSTEM TAŞIYICISI -BURAK AKMENEK



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

ASUS SABERTOOTH Z77'Yİ ilk gördüğümde aklıma toplum polislerinin giydiği zırhlar geldi. Çünkü anakartın tüm yüzeyi plastik bir zırhla kaplanmış. İşlemcinin etrafını kaplayan bu geniş zırhın yanı sıra tüm PCI-E yuvaları kapatılmış ve hatta bellek yuvalarının üzerinde sahte (dummy) RAM'ler bulunmakta. Bu termal zırh hem anakartın tam ortasında hem de USB yuvalarının bulunduğu tarafta bulunan iki adet minik fan ile alttan alttan soğutuluyor. Sabertooth serisi askeri standartlara göre üretiliyor. Bu yüzden özellikle tozlanmaya karşı çok dayanıklı ve yüksek sıcaklıklarda bile sistemin stabil olarak çalışması hedefleniyor. Anakarttaki PCI-E, USB ve bellek yuvalarının kapatılması ise kullanılmayan yuvalarda toz birikmesini önlemek için. PCI-E ve bellek yuvaları plastik parçalarla korunuyor. Minik fanlar tarafından anakartın içerisine alınan hava, anakartın altındaki 6 hava deliğinden dışarıya atılıyor. Böylece anakartın altında da bir hava akımı sağlanıyor. Asus, bu sistem ile soğutmada %14 daha iyi performans alındığını söylüyor. Termal zırh gerçekten de iyi hesaplanarak tasarlanmış ve oturtulmuş. Anakarta ucu ucuna sığan büyük soğutmalı ekran kartlarının bu zırh ile uyum sağlamayacağı korkusunu da aklınızdan silebilirsiniz. Şu anda piyasada satılan ekran kartları üzerindeki en büyük soğutma Asus'un DirectCU II'si ve hiç sorun yaşamayacağınızı gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Belki çok büyük işlemci soğutucularında sorun olabilir. O yüzden soğutucuyu satın almadan önce bir ölçüp biçmekte fayda var.

INTEL'İN YENİ ORTA VE ÜST SEVİYESİ

Sabertooth'a devam etmeden önce araya bir parantez açayım. Z77 anakartlar piyasaya yeni çıktı ve Asus, bizim Organize Sanayi'nin ilk konuğu. Intel, X58 ile başlayan anakart serisini (LGA 1366 yuvası) X79 anakartlara yükseltti ve soketi büyüterek LGA 2011 ile değiştirdi. Z77'ler ise LGA 1155 uyumlu P67 ve Z68'lerin bir üst seviyesine denk geliyor. Yani gene orta ve üst seviyeye hitap ediyor ama işlemciler yeni nesil 22nm ve soket büyümüyor.

Anakartın üzerinde LucidLogix Virtu özelliği var. Yani tümleşik grafik işlemci ve ekran kartı arasında optimum çözümü sunuyor. Ayrıca Asus'a özel USB 3.0 boost (USB 3.0 performansını artırıyor), USB BIOS Flashback (BIOS'u yanlızca anakarta güç vererek, sistemi açmadan bir USB bellekle güncelleyebiliyorsunuz), Network iControl (Network trafiğini kontrol ederek en çok kullandığınız yazılımlara yani oyunlara öncelik verebiliyorsunuz), USB Charger+ (PC kapalıyken bile telefon vesaireyi hızlıca şarj edebiliyorsunuz) özellikleri de anakartta mevcut.

Kartın üzerinde 4 RAM yuvası, 2 adet PCI-E 3.0 16X, 1 adet PCI-E 2.0 16X ve 3 adet PCI-E 2.0 yuvası bulunuyor. Arka tarafta ise 4 USB 3.0, 4 USB 2.0, 1 HMDI ve 1 Display Port çıkışlarının yanı sıra bir adet optik ses çıkışı ve 2 adet eSATA çıkışı var. BIOS reset tuşu da gene arkada bulunuyor. Kartın üstündeki USB çıkışlarını saymıyorum bile. Daha yazacak çok şey var ama özetle şunu söyleyebilirim. Asus, en zorlu şartlarda bile çalışabilecek harika bir anakart üretmiş. Uzun zaman kullanabileceğiniz iyi bir sistem toplamak istiyorsanız bu anakarta güvenebilirsiniz.



İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 4
Artılar: Mükemmel toz koruması ve havalandırma
Eksiler: Fan yüzünden arka yüzdeki girişlerden fedakarlık edilmiş.
Üretici: Asus ww.asus.com.tr
İthalat: Mersa www.mersasistem.com.tr, Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: Belli değil

The New iPad'de Isınma Problemi

YENİ IPAD 45 DERECE ATEŞLE YANIYOR

Çıktığı ilk dört gün içerisinde 3 milyonluk satış rakamına ulaşan The New iPad ile ilgili şikâyetler de şimdiden gelmeye başladı. Apple'ın "Bizce sorun yok, tabletin ısısı bizim ölçütlerimizi aşmıyor." dediği yeni iPad, kimi kullanıcılara göre biraz fazla ısınıyor. Bunun sebebi olaraksa, 2048*1536 çözünürlük sunan yeni Retina Display'in gerektirdiği 2.5 kat güçlü aydınlatma ve yeni konfigürasyona uygun olarak geliştirilen pil gösterilmiş. Oda sıcaklığı 22 derece, 4G LTE kapalı, Smart Cover takılı bir şekilde 45 dakika Infinity Blade II oynanarak yapılan testlerde, The New iPad'in 45 dereceye kadar ısındığı tespit edilmiş. Özellikle köşelerin çok ısındığı söylenirken, genel olarak bu ısınmanın kullanıcıya fazla rahatsızlık vermediği söyleniyor (iPad 2'den 5 derece kadar daha fazla ısınıyor kısacası).



HP Türkiye Hâlâ Lider

10 YILDA 3 MİLYON SATIŞ

HP Türkiye Kişisel Sistemler Grubu (HPTKSG), eline aldığı liderliği 10. yılında da bırakmadı. 2011 yılında yaklaşık 530.000 satış gerçekleştiren HPTKSG Ülke Müdürü Ertuğ Ayık, geçtiğimiz sene dâhilinde %9 oranında büyüdüklerinin ve pazar paylarını %16'ya çıkardıklarının altını çizdi. Bu başarılarında kalitenin, satış sonrası servis desteğinin ve müşteri memnuniyetinin önemli olduğunu belirten Ayık'a göre, 2020 bilişim sektörü hedef büyüklüğü tam 5 trilyon dolar.



Transcend'den Endüstriyel microSDHC

Transcend 16GB micro SD Industrial HC

-40 DERECEDEN +85 DERECEYE KADAR ISI ESNEKLİĞİ

Transcend'in endüstriyel tip yeni microSDHC bellekleri, sundukları ısı esnekliği, uzun ömür ve stabiliteleriyle göz dolduruyor. -40 ile +85 derece arasında stabil çalışabilen yeni bellekler, firmanın da açıkladığı gibi microSDHC'ye ihtiyaç duyan el tipi barkod cihazları, taşınabilir POS terminalleri, dış ortam kablosuz iletişim cihazları, gömülü sistemler, tıbbi cihazlar, set-top boxlar, güvenlik sistemleri, taşınabilir navigasyon sistemleri ve benzerleri için biçilmiş kaftan (zaten bu kartlar ortalama kullanıcılar için pek de elzem değil). Üretiminde MLC NAND FLASH kullanılan kartlarda, Hata Doğrulama Kodu (ECC) da bulunuyor. Bu özellik sayesinde transfer edilen verinin doğruluğu, garanti altına alınmış oluyor. Minimum 10MB/s okuma yazma hızı sunan yeni microSDHC'lerin 4GB, 8GB ve 16GB'lık kapasite seçenekleri mevcut.

Asus HD7870-DC2T

NVIDIA GTX580 DENGİNİ BULDU -BURAK AKMENEK

BU AYKİ EKRAN KARTI patlamasıyla beraber neyi neyle karşılaştıracağınıza dair kafanızda bir karışıklık olabilir. Bu son derece normal. Asus HD7870 DirectCU II Top ekran kartının incelemesine girmeden önce minik bir parantez açayım. AMD, 7900 serisi 28nm Tahiti işlemcilerini kullanıyor. Bunlar yeni teknolojinin tam kalbinde duruyor. 7800 serisi ise gene 28nm ama Pitcairn işlemcilerini kullanıyor. Bunları 6900 serisinin 28nm üretim teknolojisine uyarlanmış ve performans ayarlamaları yapılmış hali olarak görebilirsiniz. Kötü mü? Asla! Hatta 7900 serisi çok pahalı olacağından AMD bu seriyi oyuncular için en uygun nokta olarak gösteriyor. Nispeten uygun fiyatıyla üst seviyede en doğru yere oturacağını düşünüyor. Açıkçası ben de buna katılıyorum.

Asus HD7870, AMD'nin fabrika çıkışı 7870'ine göre birazcık hız aşırtmaya uğramış. Biliyorsunuz kartlar her zaman daha üst sınırlara yuvarlanabilirler ama fabrika çıkışı hız aşırtmaya gidileceğinde daha güvenli sınırlar içerisinde kalmakta fayda vardır. Asus, Direct CUII soğutmasına güvenerek normalde 1000 MHz olan GPU frekansını 1100'e çıkartmış. 2GB'lık GDDR5 belleklerin 1250MHz rakamına ise dokunmamış. PCI-E 3.0 desteğine sahip olan kartın transistör sayısı ise 2.8 milyar. Kartın üzerinde 1 DVI, 2 display port ve 1 HDMI çıkışı bulunuyor. Zaten bu seriyle beraber VGA yerini tarihin tozlu sayfalarına bırakmış biri görünüyor. Teknoloji ne kadar nankör öyle değil mi? Yılların VGA'ini performans uğruna attık gitti bile. Konnektör sayısı ise 7970'ten farklı olarak 6+8 değil 6+6. Bu kadar kırpıldığına göre daha az güç istemesi de normal.

Gelelim testlerimize: Asus HD 7870, 3D Mark Pro testimizde, 1920x1080 çözünülürlükte 2217 puan elde etti. 7970 aynı şartlarda 2718, 7950 ise 2440 puan elde etmişti. Yani model indikçe aşağı yukarı her testte 200 puan kadar fark oluştu. Lakin iş oyun performansına geldiğinde 7970'le arasında 10 FPS kadar oynarken 7950'ye hiç ezilmedi. Ancak 3-5 FPS fark oynadı. Bu da kartın konumlandırılmasının gerçekten de çok doğru noktada olduğunu gösteriyor. Eğer çok üst performans istiyorsanız 7970 doğru bir seçenek ama 7950 yerine bir 7870 almak şu anda daha doğru olacak gibi görünüyor.



İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 2 ★★☆☆☆
Artılar: Yüksek performanslı soğutma, fabrika çıkışı hız aşırtmalı
Eksiler: Yok
Üretici: Asus, ww.asus.com.tr
İthalat: Mersa www.mersasistem.com.tr, Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 449$ + KDV





Asus ET2700INTS

EĞLENCE PARMAKLARIMIN UCUNDA -EREN OKKA



BU "ALL-IN-ONE PC" dedikleri şey bir harika. Dizüstü bilgisayarlar kadar taşınabilir olmasa da, deyim yerindeyse sadece bir monitörden ibaret olduğu için masaüstünüze ferahlık getiriyor. Hep denemek istemişimdir, kısmet bugüneymiş. Gerçi geçen ayın aksine bu kez bu incelemenin varlığından son anda haberim oldu, fakat görev çağırdı mı Geçici İşçi şapkasını giymemek olmaz. Demek istiyorum ki Burak Ustacığım, elindeki o matkap neden?

DOKUNMAK İSTİYORUM

All-in-one PC'ler geçmişte genellikle Apple ürünleriyle özdeşleşmiş olsa da son zamanlarda özellikle medya PC'lere olan talebin artmasıyla çeşit çeşit ürün karşımıza çıktı. Bu görmüş olduğunuz Asus ET2700 ise dünyanın ilk Windows tabanlı 27 inç büyüklüğündeki hepsi-bir-arada bilgisayarı. Önümde duran neredeyse tek şey kocaman bir monitör olduğuna göre incelemeye de ekrandan başlamak en iyisi.

Asus ET2700'ün 27" Full HD, 178° görüş açısı ve 1920x1080 çözünürlük sunan dokunmatik LED ekranında on parmak yazıp çizebiliyorsunuz. İncelediğimiz bu INTS modelinin aksine INKS modeli dokunmatik değil, belirtmekte fayda var. Test için Ozan ile birlikte aykırı bir yol izleyerek Paint'te parmak baskısı yapmayı denedik, çalışıyor. Aynı anda on noktaya kadar dokunma desteği Geçici İşçi farkıyla test edildi, onaylandı! Hemen ardından da ekranın iki yanına geçip Pinball FX2 oynadık ama o ayrı bir yazının konusu.

Ekranın biraz üstünde yer alan 2.0 megapiksellik kamera sürekli izlendiğim hissi yarattığı için ürünün etrafında tur atmaya karar verdim. Görünen o ki sol yanındaki kapağın altında ses, mikrofon, 2x USB 3.0 ve e-SATA girişleri ve SD/SDHC/MMC kart yuvası gizleniyor. Sağ yanındaysa BD-ROM sürücüsü, yani Blu-ray okuyucu ve DVD yazıcı var. Resimde görmüş olduğunuz, alt kısımdaki gümüş renkli parçaysa esasında 2x 3.5W bütünleşik hoparlör, ve ürünün yanında gelen SonicMaster DTS Surround Sensation UltraPC harici subwoofer ile destekleniyor. Evet, o piramidimsi şey küçük bir subwoofer.

Dön dolaş geldik ET2700'ün arkasına. Ürünün arka tarafında VGA ve HDMI girişleri bulunuyor, diğer bir deyişle oyun konsolunuzu ona bağlayabiliyorsunuz. 2,3cm kalınlık ve 13kg ağırlığındaki ürünü ayrıca satılan aparatıyla duvara asıp televizyon gibi kullanma imkânınız da var. Anten girişini, ek 2x USB 2.0 girişlerini ve 802.11n kablosuz ağ desteğine alternatif olarak kullanabileceğiniz Gigabit ethernet bağlantısını da belirtmeden geçmeyelim.

Son olarak yazmazsam içimde kalacak; ürünün yanında gelen çevre birimleri ne yazık ki pek tatmin edici değil. Klavyesi an itibarıyla tecrübe ettiğim üzere biraz kullanışsız, faresi de hayli ufak ve ve ikisi birlikte bu ürüne pek yakışmıyor. Masaüstü bilgisayar olarak kullanacaksanız aklınızda bulunsun. Diğer yandan ET2700'ü bir medya PC olarak kullanmayı planlıyorsanız büyük olasılıkla işinizi görecektir ki Asus da onları bu doğrultuda tasarlamış olsa gerek.

KASA DA BİR YERE KADAR

Masaüstü bilgisayarlarımızın kasasında yer alan donanımlar, diğer hepsi-bir-arada bilgisayarlarda olduğu gibi Asus ET2700'de de ekranın arkasında gizli. Bizse daha fazla gizlemeyelim, zira ürünün içinde gayet tatmin edici donanımlar yatıyor: Intel Core i7-2600S işlemci, 16GB DDR3 bellek, 2TB sabit disk, NVIDIA GeForce GT-540M ekran kartı... Tahmin edebileceğiniz üzere performans konusunda hiçbir sıkıntısı yok.

Piyasadaki ürünler Windows 7 Home Premium işletim sistemiyle birlikte geliyor



olsa da bizim bu incelediğimiz üründe Windows 8'in tüketici önizleme sürümü yüklüydü ve bahaneyle Windows 8 uyumluluğunu da sınamış olduk. Metro arayüzü dokunmaya daha uygun olduğundan, çıktığında Windows 8'e geçiş yapmak isteyebilirsiniz.

Açıkçası her ne kadar kendi bilgisayarımı kendim toplayıp kurma ve gereğinde yine kendim parça değişimi yapabilme taraftarı olsam da, eşek kadar kasalardan kurtulma fikri aklımı çelmiyor değil. Siz de hayatınızdaki fazlalıklardan kurtulma hevesindeyseniz bir sonraki bilgisayarınızı hepsi-bir-arada almayı düşünebilirsiniz. Madem ki düşünüyorsunuz, alacağınız ürün neden Asus ET2700 olmasın?

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Dokunmatik dev ekran, kullanım kolaylığı, yüksek performans
Eksiler: Çevre birimleri zayıf kalmış.
Üretici: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Mersa Sistem, Boğaziçi
Fiyat: 1949$ + KDV



Ustanın Tavsiyesi

ONLINE DEPOLAMA

SİZ HÂLÂ SABİT DİSKİ Mİ KULLANIYORSUNUZ? **-MERT YİĞİT DOĞRU**

İNTERNETİN HAYATIMIZA girmesiyle beraber, özellikle bizim gibi teknolojinin dibine vurmuş oyuncuların tüm yaşam biçimi değişti. Online oyunculuk sayesinde sosyal hayatımız bile bambaşka bir hal aldı. Yukarıdaki iki satırlık konu çok daha dallı budaklı bir araştırma konusu olduğundan buna girmiyorum. Ama bu teknolojik gelişmenin nereye gittiğini kestirmek artık çok zor değil. Her şey internete taşınıyor ve bu gidişle bulut bilişim sayesinde Onlive gibi servislerin yolundan gidileceği öngörülüyor. Yani hayatımız internete bağlanacak ve onsuz bir adım atamayacak hale geleceğiz. Bir bilimkurgu roman senaryosu gibi gözüken bu gelecek teorisini bir yana bırakıp biraz da günümüze bakalım.



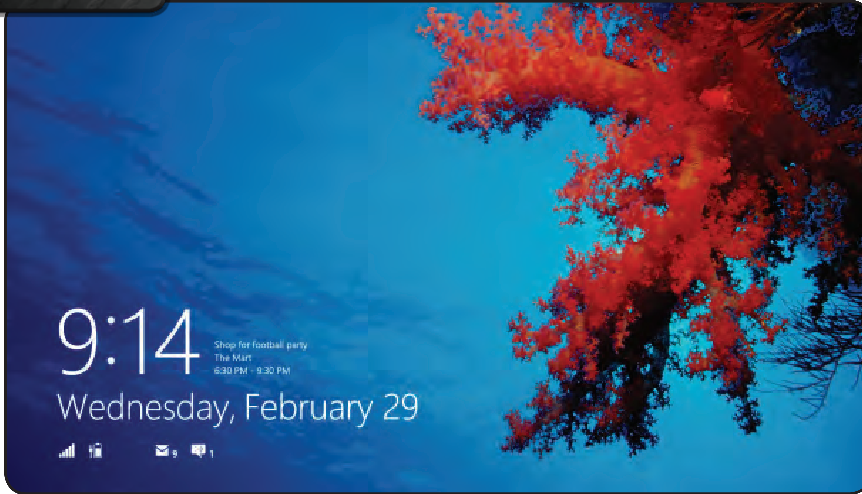
ONE DISK TO KEEP THEM ALL

NAS (Network Attached Storage, yani ağınıza bağlı, uzaktan da erişebileceğiniz ve kendi bulutunuzu yaratabileceğiniz depolama) ürünlerini ayrı bir dosya konusu olduğundan bir yana bırakırsak artık günümüzde online depolama sistemleri sunan birçok firma var. Peki nedir bu online depolama? Çok basitçe, bir kullanıcı ismi ve şifreyle bağlanabileceğiniz ve sizin ağınızda bulunmayan bir sabit disk diyebiliriz. Tıpkı Yahoo ya da Gmail'e bağlanır gibi bağlanıyorsunuz ama burada elektronik postalarınız yerine dosyalarınız bulunuyor. Bu dosyalara istediğiniz yerden istediğiniz zaman ulaşabildiğiniz gibi haliyle değişiklik de yapabiliyorsunuz. Daha da güzeli başka bir yerde depolandıklarından dolayı özellikle kritik belgelerinizi asla kaybetmemeyi garantiliyorsunuz. Eğer daha önce kullanmamışsanız şu anda bu sistemin en popüler olanının Dropbox olduğunu söyleyebilirim. Dropbox dışında Amazon Cloud Drive, Wuala, Tonido, SugarSync, Syncplicity, SpiderOak, The Box ve Windows Live Mesh 2011 gibi alternatifler de mevcut. Bunların bazıları Dropbox gibi bir .exe yardımıyla çalışırken, bazıları tamamen internet tarayıcısı üzerinden yönetiliyor. Bir .exe dosyasıyla çalışanlar haliyle internet tarayıcısı üzerinden de erişime açıklar. Ama .exe'den çalışmanın birtakım avantajları var.

İlk akla gelen otomatik senkronizasyon. Yani bilgisayarınız açıldığında dosyalarınızı alarak veya göndererek sunucuyla eşitlemesi. Üstelik bunu o .exe'yi kurduğunuz tüm bilgisayarlarda o bilgisayarı açtığınızda yapması. Yani hem masaüstünüzde hem de dizüstü bilgisayarınızda Dropbox kuruluysa dosyaları senkronize ederek her yerden erişime açması. Burada özellikle masaüstünüzü senkronize ederseniz tüm bilgisayarlarınız aynı masaüstünü görebildiğinizi bir düşünsenize. Ayrıca çalışırken sürükle-bırak yöntemiyle dosyalarınızı kolayca güvene alabilirsiniz. Yanlız bu işlemi yaparken çalıştığınız sistemin son derece güvenli olduğundan ve aynı zamanda seçtiğiniz servisin gerekli şifrelemeleri (AES-256) yaptığından emin olmalısınız. Bu tip sistemlerin ikinci büyük avantajı da geriye dönük olarak kayıt tutmaları. Yani bir dosyayı senkronize ettiniz ama sonradan eski versiyonuna ihtiyacınız oldu. Hiç endişelenmeyin. Servis eğer geçmişi tutuyorsa aynı belgenin ilk yaratıldığı zamana kadar geriye dönüp arama yapabilirsiniz. Üstelik bu sistemler yanlızca Windows değil iOS, Android, Linux gibi diğer işletim sistemlerine de aynı anda destek veriyor.



Şimdilik sistemlerin çoğu 2GB ila 5GB'lık boş alan verip geri kalanını kendi tarifelerine göre satıyorlar. Farklı kampanyalarla daha fazla boş alan verenler (mesela "iPhone'undan hesap aç, 50GB bedava yer kazan") veya puan sistemiyle çalışanlar ("kendi hesabınla ne kadar çok bilgisayara kurarsan o kadar boş alan kazan") var. Sistemin en büyük avantajı verilerin hiçbir zaman kaybolmaması olsa da bir yandan da GB/fiyat performansına, güvenlik sistemlerine, kullanım pratikliğine ve aylık ücretlerine bakmakta fayda var. Ben .exe olarak Dropbox kullansam da diğer sistemlerin üyelik avantajlarından da yararlanıyorum. Sonuçta fazladan GB'ın bir zararı olmaz. Harici disk taşımak yerine internete erişmek bazen daha pratik olabiliyor.





Windows 8 Tüketici Önizleme Sürümü

METRO'NUN KUYRUĞUNU TRAMVAY MI ÇİĞNEMİŞ? -EREN OKKA

WINDOWS 8'İN BİRKAÇ AY önce göz attığımız geliştirici önizleme sürümünü çıktığı an indirip yüklemiş olsam da beni pek etkilememişti doğrusu. Kısa süreli kullanım boyunca yarattığı kafa karışıklığı, ilerleyen aylarda Microsoft'un her şeyi Metro'laştırma hevesinin kontrolden çıktığını (bkz. Visual Studio 11) hissetmemle beraber yerini aramızda hafif bir soğukluğa bıraktı. Fakat biliyordum ki Windows'un geleceği Metro ve onunla er ya da geç uzlaşmam gerekecek. Derken incelemesini iki sayfa geride okuyabileceğiniz Asus All-in-one PC, üzerinde Windows 8 Consumer Preview (Build 8250) kurulu olarak elime ulaştı ve bahaneyle hem biraz daha kurcalama, hem de dokunmatik yeteneklerini etraflıca deneme fırsatı buldum.

"BAŞLAT"MADAN ÖNCE...

Öncelikle en çok merak edilen bir-iki konuyu açıklığa kavuşturalım. Bunlardan ilki Windows 8'in sizin sisteminizde çalışıp çalışmayacağı. Microsoft'un açıkladığı en düşük sistem gereksinimleri şöyle: 1GHz işlemci, 1GB (32-bit) veya 2GB (64-bit) bellek, 16GB (32-bit) veya 20GB (64-bit) sabit disk alanı, DirectX 9 ve WDDM 1.0 destekli ekran kartı. Bu bilgiler doğru olsa da sıkıntısız bir deneyim için en azından çift çekirdekli bir işlemciye, 2GB/4GB belleğe ve 256MB'lık ekran kartına sahip olmanız gerekiyor. Ayrıca Metro tarzı uygulamaları Snap özelliğiyle birlikte kullanabilmek için 1366x768 veya üzeri bir ekran çözünürlüğü şart. Daha kısa bir tarif istiyorsanız buyurun: Windows 8, Windows 7'nin çalıştığı her yerde çalışıyor.

Performans ve uyumluluk konusunda benim elimde yeterli veri bulunmasa da internet genelindeki testlere bakılırsa Windows 8'in açılış süresi daha kısa ve bellek tüketimi daha düşük. Diğer yandan Windows 7'ye göre biraz daha fazla güç tüketiyor ama netbook/notebook kullanmadığınız sürece bunun pek bir önemi yok.

Şimdi yeni işletim sistemimizin "Metro" olan ve olmayan bölümlerine sırayla bir göz atalım.

İÇİMDEN METROLAR GEÇER

Windows 8 ile ilgili bilmeniz gereken ilk şey sahiden farklı olduğu. Öyle ki; Windows 95'ten bu yana gelen en büyük arayüz değişikliği karşımızda ve adına Metro denilmiş. Bu yeni arayüz daha çok dokunmatik girdiye sahip taşınabilir aygıtlara göre tasarlanmış olsa da klavye-fare ikilisiyle de kullanılabilir durumda.

Windows 8 yüklü bir sistemi açtığınızda sizi masaüstü pencereniz yerine Başlat ekranı karşılıyor artık. "Menüsü" yerine "ekranı" diyorum, çünkü geleneksel anlamıyla bir Başlat menüsü yok Windows 8'de. Yok derken, eskisi gibi kullanma seçeneğiniz de yok. Bu yeni ekranı bir süre yadırgamış olsam da zamanla, gayet kullanışlı olduğunda karar kıldım. İhtiyacınız olan her şeyi kutu kutu sıralayabiliyor, kutulardan sizin için önemli olanların boyutunu büyütebiliyorsunuz. Tüm kutuları gruplandırabiliyor ve bu gruplara isim verebiliyorsunuz. Ayrıca, biraz geç fark ettiğim üzere, görünürde bir arama kutusu bulunmasa da Başlat'ı açtıktan sonra klavyeden bir şey yazarsanız ekranın sağında bir bölüm açılıyor ve Windows 7'dekine benzer şekilde kurulu uygulamalar, ayarlar ve dosyalar arasında arama yapılabiliyor.

Metro'nun beraberinde getirdiği en önemli yeniliklerden biri Windows Store olsa da içeriği henüz çok kısıtlı olduğu için uzun uzun bahsedilecek bir yanı yok ne yazık ki. Metro tarzı uygulamaların sergilendiği bir mağaza ya da diğer bir deyişle bir dijital dağıtım platformu burası. Oyun, eğlence, fotoğraf, müzik, üretkenlik ve finans gibi kategoriler altında ücretli ve ücretsiz uygulamalara erişebiliyorsunuz. Mağazadan bir uygulama indirebilmek içinse illa ki Windows Live ID'nizle giriş yapmanız gerekiyor ki sadece Store'a özgü bir durum değil bu, Windows 8'in başka taraflarında da karşınıza çıkıyor.



Metro uygulamaları tam ekran çalışıyor olsa da herhangi bir uygulamayı ekranın sol veya sağ yanına, yaklaşık beşte birini kaplayacak biçimde yaslamanız mümkün. Metro Snap adı verilen bu özelliği ben müzik uygulamasını kurcalarken keşfettim ama özellikle anlık mesajlaşma ve sosyal ağ uygulamaları için çok daha kullanışlı olacaktır.

Her türlü kullanımda ekranın tüm kenar ve köşelerinin bir işlevi var. Sol kenar açık uygulamaları gösteren bir nevi çekmece gibi çalışıyor; buradan uygulamalar arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Windows Vista ve sonrasında Win+Tab tuşlarıyla açılan ve muhtemelen hiçbirimizin kullanmadığı Flip 3D de yerini Metro tabanlı bu sisteme bırakmış. Ekranın sağ kenarıysa Microsoft'un deyimiyle "Charm"lara ayrılmış durumda; yukarıdan aşağıya Search, Share, Start, Devices ve Settings düğmeleri yer alıyor. Çok detayına girmeyeceğim, düğmelerin işlevlerinin o an etkin olan uygulamaya göre değiştiğini bilseniz yeter.

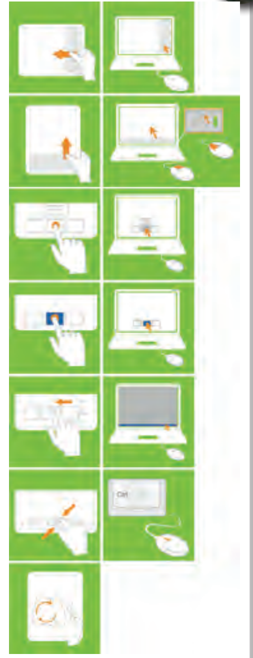
EL CLÁSICO

Gelelim masaüstü bilgisayarımızın... masaüstüne. Bana sorarsanız Windows piyasa adına doğru, kendi ihtiyaçlarıma göreyse yanlış yönde gelişiyor. Örneğin hâlâ doğru düzgün bir metin düzenleyici içermiyor oluşu asabımı bozuyor. Internet Explorer 10 gelişim göstermiş olsa da Chrome ve Firefox'un yanında hâlâ şaka gibi. İşletim sisteminin dört bir yanında ufak tefek geliştirmeler var tabii ki hem kendim hem de başkaları adına çok faydalı bulduğum iki tanesinden mutlaka bahsetmek isterim.

Bunlardan ilki, artık tüm dosya kopyalama ve taşıma işlemlerinin tek bir pencerede gerçekleşiyor oluşu. Bu pencere üzerinde işlemlerin







hız grafiğini takip edebildiğiniz gibi, dilediğiniz işlemi duraklatıp daha sonra kaldığı yerden devam ettirme seçeneğine sahipsiniz. İkinci büyük ve hoş değişiklikse Görev Yöneticisi'nde. Başlangıçta basit bir görünüşe sahip olsa da gelişmiş modu hakikaten çok gelişmiş. Çalışan programlar gruplandırılarak listeleniyor. Ne olduğunu bilmediğiniz birinin üzerine sağ tuşla tıklayıp açılan menüden "Search the web" diyebiliyorsunuz. Uygulama geçmişi bölümüyse hangi programın internetten ne kadar veri transferi gerçekleştirdiğinin bile kaydını tutuyor.

Windows 8'deki masaüstünün görünüşü Windows 7 ile hemen hemen aynı. Göze çarpan ilk estetik değişiklik pencere başlıklarında. Pencerelerin köşeleri artık yuvarlak değil, ayrıca başlıkları ortalanmış ve yazı tipi boyutu biraz büyütülmüş. Windows Gezgini'yse Ribbon arayüzüne sahip. Ribbon'ı Paint ile WordPad'in yeni sürümlerinde veya Office'in 2007 ve sonrası uygulamalarında görmüş olmalısınız. Hani şu pencerelerin üst kısmını boydan boya kaplayan araç çubuğu var ya, o Ribbon işte. Büyük olasılıkla, özellikle de klavye kısayollarına aşinaysanız bu bölümü nadiren kullanacaksınız. Dilerseniz Ribbon'ı gizleme şansınız var ki zaten başlangıçta da gizli geliyor kendisi.



İşletim sisteminin ayrılmaz bir parçası olduğu için Metro'nun yer yer masaüstüne taştığı da oluyor. Bir örneği, ekranın sağ üstünde görünüp kaybolan bildirim kutuları. Üzerine tıkladığınızda neyle ilgili olduğuna göre ya bir seçim penceresi açıyor, ya da örneğin doğrudan bir uygulamayı çalıştırabiliyor. Dilerseniz hangi uygulamaların bildirimde bulunabileceğini ayarlayabiliyorsunuz. Bir diğer örnekse güvenlikle ilgili bildirimlerde kullanılan ve ekranı boydan boya kaplayan SmartScreen ki onu da devre dışı bırakmak mümkün.

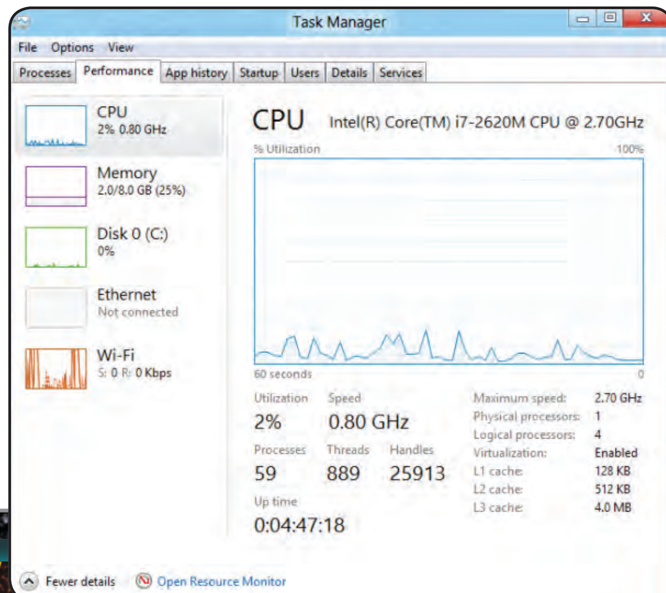
İKİ DÜNYA ÇARPIŞTIĞINDA

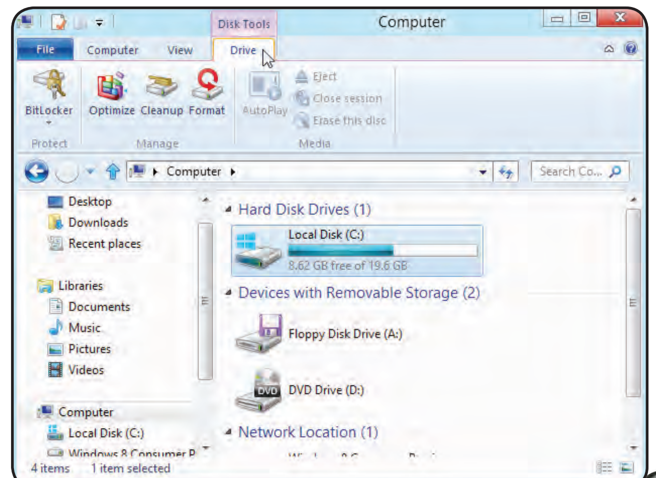
Metro deneyimimin kişisel bir değerlendirmesini yapmam gerekirse, zamanla ona daha sıcak bakmaya başladım ve şu an yüksek bir potansiyel taşıdığını hissedebiliyorum. Diğer yandan Metro kaynaklı birçok yeni özelliği ya keşfetmesi güç, ya kafa karıştırıcı, ya da özetle yeterince cilalanmamış buldum.

Temel sorun şu ki Metro apayrı bir dünya ve Başlat ekranını her açtığınızda iki dünya arasında sürekli git gel yapmanız gerekiyor. Henüz alışabilmiş değilim, alışabilecek miyim bilmiyorum. Uzun bir alışma süreci gerektirmesi başlı başına bir dezavantaj tabii. Ama eğer kullanmaya niyetliyseniz alışacaksınız, başka çareniz yok.

Masaüstü kullanıcısıysanız Metro'yu, mobil kullanıcısıysanız da Metro olmayan kısmını rahatsız edici bulma ihtimaliniz yüksek. Birden fazla monitör sahibiyseniz ekran kenarlarının işlevi en azından şimdilik bozuk durumda, aklınızda bulunsun. Windows 7'yi bile Aero'yu kapayıp klasik temayla kullananlardansanız nasıl olsa köşe bucak kaçacaksınız, benim bir şey söylememe lüzum yok.

Microsoft'un huyudur; çıkardığı işletim sistemleri sırasıyla bir iyi bir kötü olur. Windows 8 kötü bir işletim sistemi değil fakat Vista'dan 7'ye geçişte yaşadığımız ferahlığı tekrarlayabilecekmiş gibi durmuyor. Tablet PC kullanmıyorsanız Windows 7'den vazgeçmek için ikna edici sebepler sunmuyor, ve görünen o ki bu geçiş ne normal bir kullanıcı ne de bir oyuncu için elzem bir geçiş olmayacak.





PAZAR YERİ

APPLE ÜZERİNE BİR YAZI -MERT YİĞİT DOĞRU

Apple'ın son 10-15 yılda bilişim dünyasına kattıklarını bir düşünün oyungezerler. iPod ve iTunes'un müzik sektörünü nasıl değiştirdiğine, iPhone'un akıllı telefonlara yaptığına bakın. Peki ya iPad'in tablet piyasasını yerden kaldırıp dörtnala koşturmaya başlamasına, Macbook Air'ın "Ultrabook" segmentinin babası olmasına ne demeli? Hepsini geçtim, 1980'lerin başında çıkan ilk Macintosh'un (24 Ocak 1984'te Steve Jobs tanıtmış, kaynak Wikipedia) grafik arayüz ve farenin bugünlere gelmesine önayak olduğunu biliyor muydunuz?

İşte tüm bunları düşününce, eline en ufak bir fırsat geçtiği gibi Apple'a saydırmaya başlayan adamları anlayamıyorum. Hadi Apple'a saydırıyorsun, Apple ürünü kullanan adama neden saygısızlık ediyorsun? İnternete, çevrenize bir bakın. iPhone alanlara "enayi" diyenler, iPod Shuffle kullananlara keriz gözüyle bakanlar, Mac'e verilen parayı hor görenler... Her türlü tip var etrafta. Parayı veren benim, ürünü ayıla bayıla kullanan benim, diken başkasına batıyor. Ne iş anlamadım.

Hayatımı dolu dolu Apple ile geçiren biri de değilim ayrıca (baştan söyleyeyim de). Bu yaşıma kadar sadece iki adet Apple ürünü kullandım: iPod Shuffle 1G ve iPod Shuffle 3G. İkisine de harcadığım paraya acımadım ve Shuffle 3G'yi hâlâ büyük bir keyifle kullanıyorum (Sennheiser HD 218i ile mutlu bir birliktelikleri var). Ufaklığını, şıklığını, ses kalitesini geçtim, adamlar Shuffle'a ekran koymadıkları için oturup VoiceOver'ı geliştirmişler yahu, var mı ötesi? Amacı dâhilinde sıfırdan ve işini çok iyi yapan bir teknoloji üretmeleri bile yeter benim o cihaza ve üretenine saygı göstermeme.

Başkasının işine burnunu sokmaya, başkası üzerinden piyasa yapmaya ne kadar da yatkın bir milletiz. İllâ bizim bildiğimiz doğru, karşıdakinin bildiği yanlış. O nedenle üzerine düşünmeden, okumadan, araştırmadan saldırmaya başlıyoruz hemen. Geriye de bir tek şişen egomuz kalıyor işte (o değil de konu nasıl buraya geldi yine anlamadım).





BİMcell

Ekşi Sözlük'te bir başlık olarak gördüğüm BİMcell gerçekmiş (öyle olunca ilk etapta inanılamıyor tabii) ve bilumum BİM mağazalarında satılmaya başlanmış. Firmanın "BİM kalitesini ve avantajını artık cep telefonlarında bulabilirsiniz!" sloganıyla piyasaya sunduğu GSM operatörünün prensipleriyse yalın ve basit olması, şeffaf olması, gizli fiyat uygulanmaması, şart ve koşul barındırmaması ve düşük fiyat ile yüksek hizmet kalitesi sunması. "0551" ile başlayacak BİMcell hattına sahip olmak istiyorsanız, kimlik ve kimlik fotokopinizi hazırlayıp en yakın BİM'in yolunu tutabilirsiniz. "Her yöne dakikası 1 kuruş!" parolasıyla yola çıkan BİMcell hakkında daha ayrıntılı bilgi almak istiyorsanız 444 4 551'i arayabilir ya da şuraya tıklayabilirsiniz: http://bit.ly/GAzS4Q



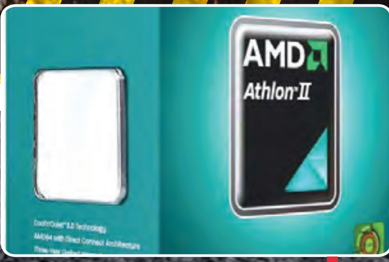
TeknoSA Öneri Sistemi

TeknoSA, Öneri Sistemi servisiyle müşterilerinin önerilerini dinliyor. Eğer varsa, TeknoSA Öneri Sistemi vasıtasıyla önerinizi göndermenin tam zamanı oyungezerler. Üstelik Öneri Komitesi Üyeleri tarafından incelendikten sonra öneriniz kabul edilirse, hem sizin de çorbada tuzunuz bulunuyor hem de sürpriz hediyeler kazanabiliyorsunuz. Bunun için yapmanız gereken ilk şey, geçtiğimiz aylarda burada konuk ettiğim TeknoSA Turuncu Kart abonesi olmak. TeknoSA bunun, ödül kazanan müşterilerin kişisel bilgilerine kolayca ulaşabilmek için gerekli olduğunun altını çiziyor. Ayrıntılı bilgi ve sık sorulan sorulara göz atmak ya da önerinizi hemen paylaşmak için sizi şöyle alayım: http://bit.ly/y4eoVC



Teknobiyotik PC Sihirbazı

"Bu parçaları topladım ama birbirleriyle uyumlu mudur ki?" gibisinden sorular artık tarihe gömülüyor oyungezerler. Karşınızda Teknobiyotik'in Akıllı PC Toplama Sihirbazı! Sahip olduğu özelliklerle her türlü kullanıcıya hitap eden sihirbaz ile bilgisayar bileşenleri toplamak her zamankinden daha kolay. Uyumluluk kontrolü, güç tüketimi kontrolü, toplanan sistemin ücretsiz montajı ve kargoya verilmesi (temel 5 bileşen için: Kasa, işlemci, anakart, ekran kartı, HDD veya SSD) ve her bileşen için anlık indirimlerin gösterilmesiyle göz dolduran sistem konfigürasyonunuzu kaydederek paylaşmanızı da sağlıyor. Bunun haricinde Akıllı Sistem Toplama Sihirbazı ile toplanan bilgisayarları, ekstradan özel indirimler de bekliyor. Tüm bunlar bir tık uzağınızda: http://bit.ly/GJlmrj







	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD Athlon II X3 450		Intel Core i5-2500 LGA 1155		Intel Core i7-2600K LGA 1155		Intel Core i7 3960X Extreme 3.3GHz	
	(k) 77$	(g) 89$	(i) 224$	(o) 227$	(o) 324$	(i) 348$	(i) 1090$	(o) 1120$
Anakart	MSI 870-C45		Gigabyte Z68X-UD3		Asus Maximus IV GENE-Z		Asus Rampage IV Extreme	
	(p) 69$	(m) 77$	(b) 158$	-	(m) 215$	(f) 216$	(l) 485$	(b) 490$
Bellek	Corsair 4GB XM53 CL9 1600MHz x2		Corsair 4GB XM53 CL9 1600MHz x2		Kingston HyperX 8GB 4x2 DDR3 1600MHz		Team Xtreem 4x4GB DDR3 2400MHz	
	(o) 34$	-	(o) 34$	-	(l) 56$	(f) 57$	(e) 369$	-
Ekran Kartı	Powercolor HD5770		Asus ENGTX560Ti 1GB GDDR5		Asus HD7970 Direct CUII TOP		Zotac GTX590 SLI	
	(b) 105$	(i)134$	(f) 284$	(b) 294$	(b) 762$	-	(f) 1744$	(b) 1762$
Sabit Disk	Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Seagate 2TB Sata3 64MB Barracuda TX 7200RPM		Team Xtreem S3 480GB SSD x2	
	(g) 46$	-	(g) 46$	-	(c) 156$	(o) 164$	(i) 2246$	-
Optik Sürücü	LG GH-22NS50 22x DVD-RW		LG GH-22NS50 22x DVD-RW		Asus DRW-24B3ST 24x		Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R	
	(g) 27$	-	(g) 27$	-			(g) 183$	-
Ses Kartı	Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik		Tümleşik	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	Kasa içinde		High Power HP-750-BR 750W Power Supply		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	-	-	(l) 131$	(p) 146$	(m) 170$	-	(l) 212$	(m) 221$
Kasa	Thermaltake SopranoRS 101 500W		AeroCool VX-R LE		CM Storm Enforcer		AeroCool Venom Toxic	
	(k) 103$	(o) 105$	(i) 65$	-	(i) 88$	(l) 112$	(i) 150$	(m) 163$
Fiyat	461$		989$		1800$		6479$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.
Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal

Yeni iPad

Kimimizin beğendiği, kimimizin şaşırdığı, kimimizin burun kıvırdığı yeni iPad tanıtıldı biliyorsunuz. Henüz ülkemize gelmese de, operatörler şimdiden kampanya detayları vermeye başladılar. Yeni iPad modelini kontratlı ve kontratsız olarak satacak olan Avea, kontratlı satışlara sınırsız WiFi dakikalarının da dahil olduğunu bildirdi (iPad 2 için de aynı kampanya söz konusuydu). Yeni iPad için önsiparişleri almaya başlayacağını bildiren Turkcell ise (haber esnasında ön siparişler başlamamıştı henüz), sahip olduğu Dual Carrier (Çift Taşıyıcı) altyapısına değinerek, Yeni iPad'in 43.2 Mbps'e varan hızları tecrübe edeceklerine dikkat çekti. Vodafone ise yeni iPad modeli ile ilgili herhangi bir bilgi paylaşmadı henüz. Siz yine de üç operatörün de internet sitelerine bir göz atın oyungezerler. Gelecek aylardaki kampanya detaylarını da buradan takip etmeyi unutmayın sakın.

TAMİR ATÖLYESİ

Dışarıda papatyalar açmış, kuşlar bıcır bıcır ötüyor. Bahar çaktırmadan geldi, havaları bir güzel ısıttı. Bilgisayarımızı da yaza hazırlama vakti geldi. Ben daha benim emektara geçen gün giriştim, ne de tozlanmış öyle. İşlemcinin termal macunu bile toz toplamaktan pamuk pamuk olmuştu, düşünün artık. Macunu yeniledim, fanları temizledim (biraz toz da yuttum tabii), kasanın içini elektrik süpürgesiyle aldım falan derken pür-i pak oldu ihtiyar delikanlı. Siz de dostunuza bir iyilik yapın ve bahar temizliğini ihmal etmeyin (bunu yaparken önleminizi de alın mutlaka. Unutmayın, siz daha önemlisiniz). "Bilgisayarım çok ısınıyor, kilitlenip kapanıyor!" mektupları gelmeden peşinen söylüyorum oyungezerler. Neyse, ne diyordum? Bu güzel bahar gününde, teknik servisimize hoş geldiniz. Bir şey içer misiniz? Çay, kahve?

CS 1.6 OLSUN BENİM OLSUN

S Merhaba Burak Abi *(Merhaba Furkan kardeş -Mert)*! Ben bir öğrenciyim ve doğal olarak bütçem sınırlı (1000TL kadar). Bu bütçeye bana Counter Strike 1.6'yı hiçbir şekilde kasmayacak bir bilgisayar önerir misin? Cevaplarsan çok sevinirim *(Bundan sonra benim adım Burak, senin adın Furkan olsun -Mert)*. Ömer Faruk ÖZKAN

C Selamlar Faruk. Ben de bir öğrenciydim ve bütçem sınırlıydı *(şu anda da öğrenciyim ve bütçem sınırlı değil. Hiç yok -Mert)*. 2008-2009 gibi, Kaan Usta'nın "339$'a GTA IV oynatan bilgisayar" topladığı dosya konusunun da verdiği gazla, o zamanki Ekonomik sisteme çok benzer bir sistem toplamıştım kendime (hâlâ kullanıyorum). Bence sen de öyle yap, güzel oluyor. *(Mertcim şimdi Ömer o sayıyı bulup o sistemi nereden çıkartsın? Ömercim sen bizim ideal sisteme bir bak istersen -Burak)* Hayırlı olsun şimdiden.

THE RETURN OF MISTER ETİĞ

S Merhaba Mert abi, bu size ilk mesajım değil *(biliyorum -Mert)*! İşte sorularım:
1- BIOS nedir, niye bilgisayar dinozor da olsa süper de olsa arayüzü aynıdır?
2- FULL HD nedir? 1920*(800-1080-1200) arasında ne fark vardır?
3-PS3 ve X360, yaklaşık olarak Pazar Yeri'ndeki hangi sisteme karşılık gelmektedir?
İyi çalışmalar... Semih ETİĞ

C En aktif okur Semih gelmiş. N'aber Semih? İşte cevaplarım:
1- BIOS (Basic Input-Output System (Temel Giriş-Çıkış Sistemi)), EPROM adı verilen bir yonga üzerinde ROM Bellek (Read Only Memory (Salt Okunur Bellek)) biçiminde yer alan bir tür yazılımdır. Bilgisayar açıldığı anda işlemciye tüm diğer donanımları sırasıyla tanıtır. Donanımların temel iletişim protokollerini belirler. İşletim sisteminin başlangıç öğelerinin herhangi bir sürücüden (HDD, optik sürücü, vb.) yüklenmesini sağlar. İşletim sistemi çalışırken donanım ve işletim sistemi arasındaki ilişkileri düzenler (Kaynak: Vikipedi). Bak, güzelce açıklamış adamlar. Arayüz meselesine gelince... Böyle diye diye BIOS'a grafik arayüzü, fare kullanımı falan eklettirdiniz sonunda. Mutlu musunuz Semih? (Şaka bir yana böylesi daha iyi.)
2- Full HD, yani Full High Definition, 1920*1080 piksel çözünürlüğü ifade eder. Dolayısıyla diğerleri arasında çözünürlük farkı vardır. Başka bir deyişle en büyük Full HD, başka büyük yok (var aslında ama çaktırma).
3- Sen şimdi benden İngiliz atıyla İtalyan tazısını karşılaştırmamı istiyorsun. Olur mu? Olmaz.
Sana da iyi günler Semih. Yine bekleriz.

KLAVYE TESTİ HAKKINDA

S Sevgili Mert, Derginizin en sevdiğim bölümlerinden biri olan Organize Sanayi köşesini hazırladığınız için öncelikle çok teşekkür ederim *(biz de köşemizi okuduğun için sana çok teşekkür ederiz Arda -Mert)*. Gösterdiğiniz iyi niyetli çaba ve emek inanın okurken bizim tarafımızdan hissediliyor. Şubat ayı için hazırladığınız klavye testi, kendime iyi bir klavye aradığım şu günlerde beni çok mutlu etti. Yalnız testle ilgili kafamda iki soru işareti yer etti:

1- Özelliklerde klavyenin Türkçe/İngilizce olmasını değerlendirdiğinizi belirtmişsiniz fakat Logitech G510 bildiğim kadarıyla İngilizce olmasına rağmen buradan 100 puan toplamayı başarabilmiş.
2- Oyuncu klavyelerinde key rollover çok önemli bir konu. Sırf bu sorun yüzünden daha önce almış olduğum Sidewinder X6'yı yarı fiyatına ertesi gün geri sattım. Bu klavyelerde böyle bir problemle karşılaştınız mı? Benim için her şeyden önemli çünkü özellikle FPS'lerde mesela çömelmiş ilerlerken şarjör değiştirememek çok rahatsız edici. Bu konuda sormak istediğim bir başka konu ise klavye PS/2 olursa n-key rollover olması kesinleşiyor mu? Eğer özellikle rollover olayı Thermaltake'lerde yoksa birine yönelmeyi düşünüyorum (Türkçe olmaları nedeniyle). Tekrar teşekkür ediyorum.
Selamlar, Arda Uygur

C Merhabalar Arda, Organize Sanayi hakkında söylediklerin için bir kez daha teşekkür ediyor ve sözü, klavye testini bizzat gerçekleştirmiş olan Burak Usta'ya bırakıyorum. Sendeyiz Burak Usta.
"Selam Arda, nasılsın? Hemen cevaplıyorum sorularını:
1- G510 İngilizce ama dergiyi elinde tuttuğun ay itibariyle Türkçe versiyonu piyasaya sürülmüş olacak. Hatta dergimizdeki sayfaların birisinde ilanını da görebilirsin. Bize gelen versiyon da İngilizceydi lakin Türkçe versiyonu bir ay geç geldi. Normalde testi okuduğunuz ay piyasada Türkçe versiyonunu bulabilecektiniz. O yüzden o klavyeyi Türkçe olarak değerlendirdik.
2- Kesinlikle haklısın ama maalesef klavyeleri inceledikten sonra ithalatçı firmaya geri gönderdiğimden kontrol etme imkanım şu anda yok. Test sistemimizdeki Logitech G510'da key rollover var. Ayrıca Logitech G510 bu ay itibariyle Türkçe olarak piyasaya sürülüyor. A4 Tech G800 MU'da yok. A4 Tech teste katılan tek PS/2 klavyeydi. N-key rollover ise mekanik klavyelerde var benim bildiğim kadarıyla. Yalnız testte de söyledim burada da söylüyorum. Rollover özelliği dışında özellikle makro ve fazladan tuşların konumuna çok iyi bak. Birçok büyük elektronik mağazasında bu klavyeler açık olarak sergileniyor. Elini üstüne koyup bir test etmende fayda var. Senin el yapına ne kadar uyuyor, uzun süre kullandığında elinde ağrı yapar mı bunları kontrol et. Yazılım kısmı da çok daha önemli başka bir konu. Burada bizim yaptığımız teste güvenebilirsin. Son olarak klavyeyi nasıl kullanacağını düşün. Devamlı olarak evinde duruyorsa yanında gelen aksesuarlara gerek duymayacağına göre o kadar para vermen anlamsız olabilir. Kırk saat yazılımı açmak yerine hızlı makrolama tuşu varsa ve bu iki dakikada tuşlara basarak makro kaydetmeni sağlıyorsa çok işini görebilir. Neyse duramadım ben gene yazdıkça yazıyorum."
Biz teşekkür ederiz Arda. Yeni klavyen şimdiden hayırlı olsun, kendine iyi bak.

OYUN İÇİN DİZÜSTÜ TAVSİYESİ

S Selam Organize Sanayi ekibi Burak ve Mert, Her ne kadar masaüstü bilgisayarımda oyun oynamaktan hoşlansam da, günümün çoğu işim nedeniyle evimden uzakta geçtiğinden bir oyuncu dizüstü bilgisayar almak istiyorum. Bütçe olarak 2500TL civarı ayırdım, ancak biraz daha yukarı çıkabilirim (fazla abartmadan elbette). Gönül ferman dinlemiyor, geçen ay incelediğiniz Alienware M18X'i al diyor ama o beni aşar. O nedenle biraz daha aşağıdan uçarak, son zamanlarda çıkan ve yakın gelecekte çıkacak olan oyunları sorunsuz bir şekilde oynayacağım bir bilgisayar arıyorum. Şimdiden teşekkür eder, iyi çalışmalar dilerim (Bu da size gönderdiğim ilk e-postam *(biraz değiştirmem gerekti, kusura bakmazsın artık -Mert)*. Hasan, KKTC

C Selamlar Hasan, Kıbrıs'ta da hava ne güzeldir şimdi. Mersin'de otururken hep gelmek istemiştim sizin oralara ama bir türlü fırsat olmamıştı (gerçi buradan gitmek çok daha kolay ve konforlu). Şimdi gelelim senin soruna. Son iki aydır gelen benzer soru ve bütçeler için Teknik Servis'te adı dolaşan bir dizüstü var: Asus N55Sf-S1278V. Intel Core i7 2670QM 2.2GHz işlemcisi, 8GB belleği, NVIDIA GeForce GT555M paylaşımsız 2GB ekran kartı ve 750GB sabit diskiyle parasının karşılığını (kâğıt üstünde) sonuna kadar veren bir bilgisayar. Şu anda baktım, TeknoSA'da 2722TL. Tasarımı da oldukça başarılı, bana kalırsa tam senlik bu bilgisayar.

Gelelim senin önerilerine (Asus G74SX-DH71, Asus G74SX-91061V ve Asus G73JW-TY156V). Kıbrıs'ta durum nedir, senin bu bilgisayarları yurtdışından getirebilme imkânın nedir bilmiyorum ama burada bu bilgisayarlara 3500-4000TL'den kapıyı açıyorlar. "Hangisini alayım?" diyorsan da G74SX-DH71'i öneririm. Her türlü işini, tereyağından kıl çeker gibi halleder. Ve son olarak Alienware'i hepimiz istiyoruz, hepimiz aşığız ona. Ama sadece şanslı olanlarımız Alienware'e sahip olabiliyor. Ne yapacaksın... Biz de sana teşekkür ederiz Hasan. Bu bahar gününde bizi yalnız bırakmadığın için.

OZAN'A DA SELAMLAR

S Donanım ekibine tekrar selamlar (bu sefer Ozan abi de dâhil),

Öncelikle, soruma yanıt verdiğiniz için çok teşekkür ederim. Beni büyük bir yükten kurtardınız gerçekten. Ama size son bir sorum daha olacak *(hadi bakalım -Mert)*. Alienware yorumlarında, "Performans öyle çok fazla değil demişsin *(olmuyor böyle, ayağını denk al der gibi olmuş -Mert)*. Bilgisayarın diğer yönleri bu açığı kapatıyor mu? İşte ben bunu merak ediyorum.

Bu arada Mert abi, şu hem oyun oynayıp hem dereceye girme olayını bizimkilere de anlatsana *(hehe -Mert)*. Merak ediyorum ne diyecekler (tamam, ben de oynamayı abartıyor olabilirim). Kalın sağlıcakla. Berkay Şahinoğlu

C Oo, hoş geldin Berkay. Görmeyeli özlemişim, nasılsın? Sorunun cevabı, geçen ayki Alienware M18X incelemesinde saklı aslında. Hemen yazayım. Burak Usta diyor ki: "…ya performans? 3DMark Vantage testimizi performans ayarlarında yaptığımda 15.860 skorunu elde ettim. Geçen ay incelediğim Alienware masaüstü PC'sindeki durum burada da geçerli. Elimdeki ***basına gönderilen test ürünü*** performans olarak çok uçmuyor. Ama M18X piyasada, AMD 6900 veya NVIDIA 580 serileriyle satılıyor ***ve RAM 32GB'a kadar çıkarılabiliyor.*** Yani performans için ***gerçekte satılan modellere*** bakmalısınız." Bu ne demek? Bize gönderilen test ürünü, satışa çıkarılan modele göre daha düşük bir konfigürasyona sahip (ekran kartı ve bellek açısından), o nedenle performansı daha düşük demek. *(M18X genel olarak Alienware'in tasarımı ve yazılımlarıyla epiklik mertebesine ermiş bir dizüstü bilgisayar. Yani Mert'in de söylediği gibi bilgisayarın eksiği yok fazlası var. Yalnızca bize gelen model de eksiklik vardı o da basın örneği olduğundan. -Burak)* Bence sen ikisinin dengesini iyi tutturur ve bunu ailene hissettirebilirsen, benim bir şey anlatmama gerek kalmaz. Her şey sende bitiyor senin anlayacağın. Sen de kal sağlıcakla, yeniden bekleriz.

HEPİMİZ SİSTEMİN BİR PARÇASI DEĞİL MİYİZ?

S Kalfaların kalfası Mert kalfa, nasılsın *(ver gazı -Mert)*? İyi olduğunu farz ederek *(ııh, değilim. Sen nasılsın? -Mert)* ve senin de bana sorduğunu düşünerek kötü diyorum. Çok fena hasta oldum öyle böyle değil *(Acil şifalar -Mert)*. Neyse. Senin işlerin yoğundur şimdi, sistem dene mektuplara cevap ver falan. O nedenle lafı kısa keseceğim. Hemen hemen herkesin sorduğu gibi bende sana sistemimi soracağım. Sistem şu:
Intel Pentium Dual-Core E5300 2.60 GHz işlemci
2 GB DDR3 bellek (DDR3 olduğundan emin değilim *(Ben DDR2 olduğuna eminim-Mert)*)
NVIDIA GeForce 9600 GT ekran kartı
Asus P5KPL SE anakart
350Watt güç kaynağı (markasını ben de bilmiyorum) Ivır zıvır...
1- Sence sistem iyi mi? *(değil -Mert)* Değil değiştir bu sistemi dersen neyi değiştireyim *(toptan değiştir-Mert)?* Neyle değiştireyim *(parayla değiştir -Mert)*?
2- Bu sistemle son çıkan oyunları rahatlıkla olmasa bile zevk alarak oynayabilir miyim *(senin zevk anlayışına göre değişir -Mert)*?
3- Soracak başka soru bulamadım, maddeyi silmeye de üşendim böyle kalsın *(kime ne zararı var di mi? -Mert)*.
Sorular bunlar. Cevaplayabilirsen çok sevinirim. Kolay gelsin, iyi çalışmalar.
Arda Cem YILMAZ *(sana şimdi ne soruyorlardır "Cem Yılmaz'la akrabalığın var mı?" falan diye)*

C Okurların okuru Cem, iyi değilim. Sen de kötüymüşsün, hastaymışsın. Sistemin de pek bir yaşlanmış, emekliye ayrılma vakti geçeli çook uzun yıllar olmuş. Ama en azından ölmemiş ve zorlarsan seni idare eder. Gog.com'a ve indie'lere sararsın, Modern Warfare ya da Dirt serisi gibi optimizasyonu yüksek oyunlar bulup oynarsın... Bu arada da yeni bir sistem için para biriktirmeye başlarsın, çünkü burada yapılacak fazla bir şey kalmamış. İşlemci soketin eski, bellek al desem DDR2 bellekler gereksiz pahalı. Ekran kartı al desem darboğazdan önünü göremez, yazık olur güzelim karta ve vereceğin paraya. "İlle de bir değişiklik yapacağım." dersen 2GB'lık daha bir bellek al derim. Ama uyum sorunu yaşayabileceğini de unutma.

Paranı biriktirdiğinde yeniden gel, sana idealinden bir sistem toplayalım *(o son maddeyi de o zaman doldururuz -Mert)*.
Teşekkürler, yeniden görüşmek dileğiyle.

Bu ay az mektup atmışsınız oyungezerler, darıldım vallahi. Daha çok mektup atın, daha çok cevaplayalım. Sorun soruşturun, verin veriştirin. Önerilerinizi bizden esirgemeyin. Türkiye'nin 7/24 açık tek Teknik Servis'ine hepiniz davetlisiniz: ***donanim@oyungezer.com.tr*** -Mert

SANAYİ DEVRİMİ

Devrim, vaktiyle bir ihtimaldi ve çok güzeldi.

The Plate Roulette

Korkudan Rus Ruleti oynayamıyor ve Chatroulette'te aradığınızı bir türlü bulamıyorsunuz (ne aradığınıza göre değişir o gerçi). Üzerine bir de açsanız, aradığınızı buldunuz. Sahi siz ne arıyorsunuz (kafalar karıştı)?



Donkey Products Spaghetti

Çocuklarınız Donkey Products tarafından eğlenceli spagetti çatal Rolognese seveceksiniz! Onlar erkek ve renk kızlar için renk mavi hem pembe (Almanca'dan aslına çeviren: Google Translate).





Pillowig

Başında Pillowig ile Taksim-Levent metrosuna binecek olan cengâver goyunlara sürpriz hediyelerimiz var! Hemen "goyunumcengaverimpillowigigiyerim" yazıp bize gönderin ve bizden haber bekleyin (o haber hiç gelmeyecek biliyorsunuz di mi?).

Remote Control Snack and Drink Pool Float



Havuz keyfi yaparken, keyfinizin bölünmemesi için kullanabileceğiniz keyifli bir keyif aracı. Keyifle kullanmanız dileğiyle (aman keyfiniz kaçmasın).

Graham Barker

Tam 26 yıl boyunca göbek deliği pamukçuğu biriktirmektir Graham Barker olmak. Biriktirdiği 22.1gr'lık pamukçukla Guiness Rekorlar Kitabı'na girmek ve bu uğraşında en büyük destekçisi olan bir kadınla evlenebilmektir. Karı koca deli olmak, tencerenin yuvarlanıp kapağını bulmasıdır. Öyle bişeydir işte (Sanayi Devrimi'nin kurucusu kendisi).



BELEŞ OYUN CENNETİ

FREE 2 PLAY

SAYI: 05 | ISSN: 1306-3606 | 5.00 TL (KDV Dahil)

2 DVD TAM 6 OYUN DERGİYLE BİRLİKTE HERKESE!

WOLFTEAM, RAPPELZ, IMMORTAL KING KODLARI HEDİYE

EN İYİ 5 TÜRKÇE MMO

Gecelerinizi esir alacak, tamamen Türkçe olarak oynayabileceğiniz en iyi 5 oyun

PROFESYONEL OYUNCULUK

Oyun oynayarak para kazanmanın ve ... olmanın sırla...

YENİ SAYISI BAYİLERDE!

Joy game Oyunun Tadını Çıkar!

YENİ YILDA JOYGAME FIRTINASI!

3 BOMBA OYUN!

KEHANET

ZOMBİ ÇILGIN DENEY ROCK

CENGİZ HAN 2

The Lord of the Rings Online

Rappelz: Alın Yazısı
Rappelz'de macera yepyeni özelliklerle devam ediyor.

Allods Online
Allods'un Tropik Ada paketi heyecan verici özelliklerle geldi.

AYRICA > AVA Online > AirRivals > Bounty Hounds > Dragon Nest > Fetih Online > Juggernaut > Ministry of War > Vindictus > Allods ileri seviye rehberi > Point Blank ileri seviye rehberi > Oyun dünyasından son haberler

K.K.T.C. 6.00 TL. (KDV DAHİL)



EKRAN DIŞI

AŞKTAN GERİYE KALANLAR

Ne fena değil mi aylarını, yıllarını birlikte geçirdiğin insanın ayrılık sonrasında çoğu zaman dünya üzerindeki en yabancı insan haline gelmesi. Her birinin üzerinde -en az- bir kez düşünülmüş anıların zihnin içindeki savaşı bir yana, belki çekmeceye alelade şekilde atılmış belki de özenle hazırlanmış “sevgili kutusu”nun içinde biriken sinema biletleri, minik hediyeler, çiçekler ya da fotoğraflar en kötüsü. Atsan atılmaz, satsan satılmaz, göz önünden kaldırsan bile en alakasız bir “gelecek” gününde mutlaka karşına çıkıp içini ezecek nesneleri ne yapmak lazım ayrıldıktan sonra? Çoğu zaman “yakmak” en uygun seçenek gibi görünse bile, ifade ettikleri şeyler yüzünden bu nesneler benim için çok kıymetli… ya da kıymetliydi diyeyim. *Museum of Broken Relationships*’i duyduktan sonra, içimdeki karşı koyulmaz bir his onları çekmeceden alıp ait oldukları yere yollamak istedi.

Museum of Broken Relationships, merkezi Hırvatistan’da olan bir “Kırık Kalpler Müzesi”. İnsanlar eski sevgililerinden kalan eşyaları bu müzeye bağışlıyor ve eşyalar da müzeyle birlikte dünyayı dolanıyor. Bu eşyaların arasında fotoğraflardan kurutulmuş çiçeklere; kocası onu başka bir kadın için terk ettiğinden 25. evlilik yıldönümlerinden sonra boşanan bir kadına ait bir kutudan, sevgilisinin onu bir daha arayamaması için verdiği kendi cep telefonuna kadar yüzlerce nesne ve hikâye var. Her ne kadar iç acıtsa da sanırım üzgün ayrılık hikâyeleri bundan daha iyi bir şekilde anlatılamazdı.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

Sleigh Bells - Reign Of Terror

ORTAYA KARIŞIK...

"Yüksek sesle dinlenmesi gereken şarkılar"a sahip bir grup Sleigh Bells. Sert, acıtan baslara ve feminen vokallere sahip Treats albümü, yüksek sesinin yanında verdiği basit ama tatlı oyunlarıyla fazlasıyla ilgi çekmişti. Albüm yüksek sese öylesine muhtaçtı ki, çoğu insan sesi yükseltmeden albümü anlamakta güçlük bile çekiyordu. Sleigh Bells, yeni albümü Reign of Terror ile aynı bu tonun üzerine daha fazla ses, daha sert tonlar ve daha çok gürültü koyarak kendilerine yeni bir yol çizmeye çalışmış. Özellikle bir parlayıp sonra birbirinin aynı albümler çıkartan son dönem gruplarından farklı olarak, Sleigh Bells kendine sağlam bir yer edinecek gibi görünüyor. Aslında Reign of Terror'da Sleigh Bells'in yaratmış olduğu ahengi kelimelere dökmeye çalışıtığımda komik gözüktüğümü de fark ettim; gitarlar bir anda "metal"e bağlıyor, ardından AC/DC'yi aratmayacak hale geliyor ve sonra 80'li yılların armonikaları ekleniyor. Kendi içinde agresiflikleriyle öne çıkan Comeback Kid ve Road to Hell dışında, True Shred Guitar, Crush ve Leader of the Pack da dinlenilesi şarkılar. **–Hakan**



Warhammer 40K: Horus Heresy

ÖZET GEÇİYORUM

Bir süredir W40K PC oyunlarını oynayan okuyuculardan "hangi romanları okuyalım?" başlıklı sorular alıyorum. Damla'dan kopardığım bu kısacık bölümde roman tiplerinden ve favorim olan seriden bahsedeceğim biraz. Bu romanları üç ana başlıkta toplayabiliriz. İlki 40K çağında, çoğunlukla SM/CSM chapter'ları etrafında geçen romanlar. Bunları üzerindeki W40K logosundan tanıyabiliriz. SM'ye doymak istiyorsanız Ultramarines, Space Wolf, Grey Knights ve Blood Angels omnibus'larını deneyebilirsiniz. Bunun dışında Gaunt's Ghosts, Eisenhorn ve Ravenor omnibus'ları tavsiyemdir. İkinci roman tipi SM'nin yaşadığı büyük savaşları detaylı olarak anlatan, daha yoğun aksiyon içeren *Battle Novels*. Üçüncü kitap tipiyse, 30K çağında SM'nin kaderini tamamen değiştiren, büyük hıyaneti ve sonuçlarını anlatan "*Horus Heresy*" serisi. Aşağıda kısaca bahsedeceğim W40K severlerce, Darth Vader'ın kim olduğu kadar bilinen bir hikâye. Fakat her şeyi okuyarak öğrenmek istiyorsanız alt paragrafı atlayın.

Horus, İmparator'un kendi DNA'sı üzerinden, insanlığın evrendeki yayılımını kumanda etmesi için geliştirilen Primarch'lardan biridir. İlk bulunan çocuk olması nedeniyle İmparator için özeldir. Warmaster of Imperium olmasından yıllar sonra ağır yaralı olduğu bir dönemde savaşçı bir tarikatın karanlık bir ayinle iyileştirmesinden sonra kendini kaosa kaptırır. İmparatorun öğretisinin yalan olduğuna inanan Horus kendisine bağlı olan birliklerle (ki bu Adeptus Astartes'in yarısıdır) bir galaktik iç savaş başlatır. Savaş neticesinde lejyonlar yok olur, bugünkü chapter sistemine (Second Founding) geçilir, engizisyon kurulur, SM totaliter bir yapıya döner.

Burada oldukça kısalttığım Horus Heresy serisi, SM'nin parçalanmasını ve yarısının kaosa geçisini bölüm bölüm anlatıyor. Horus Rising'le başlayan seri en iyi bilim/fantastik kurgu serileri arasındadır. W40K hakkında daha fazla yazmamı istiyorsanız Serpil'in mail kutusunu taciz edebilirsiniz. **–Göker**





Yellow Sea

SERT KORE FİLMLERİNE DEVAM

Hong-ji Na... Henüz bu yazar ve yönetmenin adını duymadıysanız bir köşeye not alın; çünkü kendisi Kore sinemasının ardından dünya çapında da önemli bir sanatçı olma yolunda hızla ilerliyor. 2008'deki filmi The Chaser ile türe taze bir soluk getiren Na, yaklaşık üç yıl sonra çektiği Yellow Sea (**Hwanghae**) ile tekrar yürekleri hoplatıyor. Yellow Sea yeni bir film *değil*; dünyada çoktan vizyona girdi, festivalleri gezdi, DVD setleri çıktı. Zamanında bizim festivallere de gelmişti ama daha yeni vizyona girdi. Hâlâ izlemediyseniz güzel ve belki de son bir fırsat.



Film, **The Chaser** kadar soluksuz geçmiyor, çoğunlukla hikâye odaklı ilerliyor. Karısını Kuzey Kore'ye çalışmaya yollayan başrol oyuncumuz, altı ay karısından haber alamayınca delleniyor. Zaten para çıkmazında, işler kesat; bu yüzden de "kiralık katil ol, Kuzey Kore'deki şu adamı vur" işini kabul ediyor. Böylece hem karısını bulabilecek hem de para kazanabilecek. Tabii ki işler yolunda gitmiyor, hem de hiç. 160 dakikalık film pek çok kez yön değiştiriyor. Yer yer daraltıp bunaltsa da genel olarak sürükleyici bir tarafı var. Son moda Kore sinemasındaki sert, kanlı sahneler bu filmin de vazgeçilmezi olmuş. Analog efektlerle bezenmiş filmdeki kavga, bıçak, balta sahneleri muazzam. Bir ara "gerçek" sanıyorsunuz, o derece. Bence bu bakımdan *I Saw The Devil*'ı geride bırakıyor. Filmin tek eksiğiyse hikâyede şaşırtıcı bir tarafın olmaması. Tahmin ettiğiniz gibi bitiveriyor. Bir de karakterler birbirine çok benziyor, isimleri karıştırıyorsunuz, *kim kimdi ya* diyorsunuz. Bunun haricinde kaçmaz bir Kore filmi olmuş Yellow Sea. **–Volkan**

Black Mirror

BİLGİ ÇAĞI İŞTE CANIM…

Bu yüzyıl seni çok değiştirdi. Ama hayır, suçlamak için söylemiyorum bunu. Sadece sen değil üstelik sözünü ettiğim, her şey kaçınılmaz bir şekilde değişti. Bunda yadırgadığım bir taraf yok. Ama 21'inci yüzyılda zamanın kontrolünü bile mikroişlemcilere bıraktığımızdan olsa gerek, pek de fark edemedik dönüştüğümüzü. Tek görebildiğimiz ve tekrarlayıp durduğumuz o "baş döndürücü hız", yaşadığımız zamanları sakince yorumlamamıza izin vermedi, her şey çok yüzeysel ve klişelere emanetti.

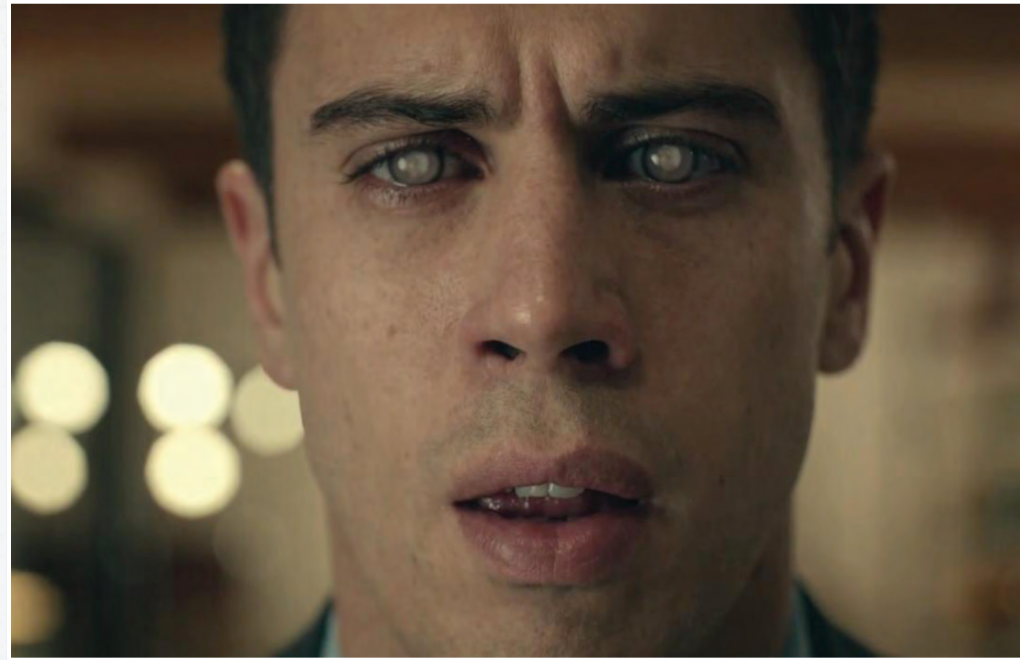
Black Mirror, hiç derinleşmeyi beceremeden konuşup durduğumuz 21'inci yüzyıl gerçeklerine çok ince noktalardan dokunan bir mini seri. Her biri yaklaşık 1 saat süren ve hikâyeleri birbirinden bağımsız toplam üç bölümden oluşan bu İngiliz mucizesini bir oturuşta baştan sona izlediğim için (bu da bir yeni çağ hastalığı) mutsuzum. Çünkü her bölümü uzun uzun düşünülmeyi, yavaşça sindirilmeyi hak ediyor. Diğer yandan düşük tempolu bir seyri olsa da biten her bölümün damakta bıraktığı lezzet, sıradakini de "hemen-şimdi" izleme ihtiyacı doğuruyor.

İlk bölüm olan *The National Anthem*, yeni medyanın kurallarını, yeni insanın beklentilerini hiç taraf tutmadan, son derece basit bir yöntemle anlatıyor ve izleyeni ikna ediyor, şaşırtıyor, "hakikaten de…" diye başlayan bir gerçekle yüzleşme seansına dönüşüyor. Dizinin en gümbürtü çıkaran bölümü de bu aynı zamanda. İkinci bölüm *Fifteen Million Merits* bilimkurgu süsü verilmiş bir gündelik yaşam eleştirisi. Her ayın sonunda kazandığımız ama yüzünü bile görmeden oraya buraya havale ettiğimiz paraların yerini, tüm gün pedal çevirerek kazanılan ve tıpkı bizim yaptığımız gibi sanal bir şeylere harcanan puanlar alıyor mesela. Ve bu sadece minik bir kısmı. Yaşadığınız hayatın saçmalığını ve sistemin avcunun içinde ne kadar çaresiz olduğunuzu ufak ufak, her detayıyla yüzünüze vuruyor bu bölüm.

Üçüncü ve son bölüm olan *The Entire History of You* ise en acımasızı… Gittiğimiz bardan gördüğümüz rüyaya kadar her şeyin kaydını tuttuğumuz, diğer insanlarla paylaştığımız bu çağda sır saklamanın, yalan söylemenin imkânsızlığını, gerçeğe ulaşmanınsa ne kadar basit ve acıtıcı olabileceğini izliyoruz. Aslında bu bölüm hakkında söylenecek çok söz var, çok farklı açılardan yorumlanabilecek bin tane detayla derinleştikçe derinleşiyor çünkü. Ama hangi açıdan bakarsanız bakın, sonunda o derinliğin dibine çöken bir külçe gibi kalıyorsunuz son sahneyi izlerken. Evet, hikâyenin anlattığı Grain teknolojisi henüz ortalarda yok ama yaşadığı hayatın logunu tutan insanlar olarak hiç de uzaktaki bir fanteziyi izliyor gibi hissetmiyorsunuz.

Gerçeği, yalnızca gerçeği söyleyen bir dizi Black Mirror. Bu yüzyılda izlediğim en iyi "bu yüzyıl" dizisi. **–Serpil**





Karanlıktan Gelen

BU KORKUYA ORTAK OLACAK MISINIZ?

33 yaşındaki bir korku filmi hastasını (ben oluyorum bu) korkutmak gerçekten zor iş. Bunun kolay kolay gerçekleşmeyeceğini bilsem de içten içe "o" filmin çekilmesini dilemiş bir kişiyim. Ve o gün geldiğinde o filmin Hollywood'dan değil de Avrupa sinemasından çıkacağını biliyordum. Avrupa'dan çıkan korku filmlerinin başarısının farkındasınızdır. İlk anda aklıma gelenlerden Maléfique, Haute Tension, [Rec] gibi filmler devamlı olarak çıtayı yükseltiyordu. İşte o çıtanın zirve yaptığı nokta bu: De Las Tinieblas; ya da kabaca çevirisiyle "Karanlıktan Gelen".

Olaylar geçimini çiftçilikle sağlayan Garcia ailesinin evinde geçiyor. Dario Garcia bir sabah kalktığında bahçesinin çeşitli yerlerinde tuhaf delikler kazılmış olduğunu görür, ama bunların köstebeklerin işi olduğunu düşünerek fazla önemsemez. Akşam olup da karanlık bastığında ne kadar yanıldığını anlayacaktır…

İçerdiği aşırı korku ve şiddet sahneleri yüzünden birçok ülkede gösterim onayı alamayan film şu aralar yer altından yollarla yayılıyor. August Underground, The Act of Seeing With One's Own Eyes gibi filmlere bir şekilde ulaştıysanız bakmanız gereken yerleri az çok biliyorsunuzdur. Ama şahsi deneyimime dayanarak sizi uyarmak istiyorum; ciddi biçimde ruh sağlığınızı etkileyebilecek, günlerce uykularınızı kaçırabilecek bir filmden bahsediyoruz. Işığı kapatmaktan çekinecek, paranoyaklaşmaya başladığınızı düşüneceksiniz. Bu satırları da filmi özendirmek için değil, uyarı olsun diye yazıyorum. Bırakın Pandora'nın kutusu kapalı kalsın, emin olun pişman olmayacaksınız. **–Eser**



Avengers vs. Xmen

KİM KAYBEDERSE KAYBETSİN BİZ KAZANIYORUZ

Aslında bu süper kahramanların kapışma olayı, ilk olarak Civil War'da tutmuştu. Ortada dövüşecek bir süper kötü olmadan, ikisi de haklı davalar için çatışan kahramanların fikrinin de gerçekten ilgi çekici olduğunu söylemeliyim. Civil War'da başarılı şekilde işlenen bu temanın A vs X ile tekrar gündeme gelmesinin nedeni de bu aslında. Son zamanlarda Fear itself olsun, Siege olsun el attığı her event'i yüzüne gözüne bulaştıran Marvel'ın artık ıskalaması gerekiyor zaten. Son dönemde fena halde DC'nin gerisine düşen Marvel'ın durumu bundan sonra kurtarması zor olur yoksa.

Avengers vs Xmen özünde iki ekibi karşı karşıya getirebilecek, iki önemli mutant'tan birinin Marvel evrenine geri dönmesi ile başlıyor. Scarlet Witch'in son dönemde çok işlendiğini düşünerek, geriye sadece Jean Grey ve elbette Phoneix Force'un kaldığını tahmin edebilirsiniz diye düşünüyorum. Jean Grey'in durumu şimdilik belli değil ama Phoneix, Messiah Complex ile tanıtılan yeni mutant Hope için geliyor. Avengers doğal olarak Phoneix gibi zevk için gezegenleri yokedebilecek, gücü Galactus'la yarışan bir varlığı dünyada istemezken, Cyclops bu durumu güç dengelerini mutantlar için çevirebilecek bir kader anı olarak görüyor. Bu noktada da ilginç sorular ortaya çıkmıyor değil hani. Mesela Storm, Wolverine ve Beast gibi iki tarafa da oynayan karakterlerin seçiminin ne olacağı, X-men'den ayrılıp kendi takımını kuran Wolverine ve ekibinin neler yapacağı hep merak konusu. Bir de bunlara yakın tarihte öldürülen Cable'ın geri gelişi eklenirse işler iyice karışacak gibi duruyor.

Avengers vs X-men, Brian Bendis'in sorumluluğunda çıkacak son büyük event olacak ve toplamda 12 bölümden oluşacak. Bendis'den kurtulacak olmamız bir yana, AvsX'in ilginç olabileceğini bile düşünüyorum. Bu seri de patlarsa zaten ben bile Marvel'a bir süreliğine ara verebilirim. **–Ali**



Beşlerin Çağı

ESILDA-I KALDANESE SOLGAMIS URDA BELIE

Neredeyse 2.5 yıl olmuş Erbuğ'un ilk kitabı **Giddar** çıkalı. Bu yüzden de ikinci kitap olan **Beşlerin Çağı**'nı okumaya başlarken biraz tedirgindim. Neler olduğunu hatırlayabilecek miydim? Karakterler kimdi, neler yapmışlardı? Yoksa önce ilk kitabı bir daha okusam iyi mi olurdu? Ama bu düşünceler, bir anda kafamdan silinip gittiler. Çünkü okumaya başlar başlamaz kendimi yine Giddar'ın içinde buldum. *Buralarda neler olmuş diye* düşünürken önce Siox ve Venesis, sonra da diğer ahali karşıladı beni. Her karakteri gördüğümde yüzümde bir gülümseme belirdi. Aradan çok zaman geçmişti ama hepsi hatıralarımda yer edinmişlerdi.



İlk kitaptaki kurgusuyla zaten beni etkilemiş olan Erbuğ, "Beşlerin Çağı"nda da aynı etkileyiciliği sürdürüyor. Kitabın başlarında gelişen olaylar ilk başta sizi sadece gizemlere sürüklüyor gibi görünse de, kitabı bitirdiğinizde hepsinin ne kadar ince ve hassas bir örgü içinde yer aldığını fark edeceksiniz. Her satırda artan gizemlerle dolu olayların içinde nasıl olup da kaybolmadığınıza şaşırabilirsiniz hatta. Bu nedenle son sözüm Erbuğ'a: Bizi bir 2.5 yıl daha bekletme lütfen. **–Ozan**

The Grey

SIKI GİYİNİN

Liam Neeson'u severiz, sayarız. **The Grey**'in afişinde nal gibi yüzünü görünce filmi izlememek olmazdı. İşin ilginci, yazar ve yönetmen *Joe Carnahan*'ın bir aksiyon filmi yerine gerilimi yüksek bir **hayatta kalma** filmine imza atmış olması. The Grey'de Alaska'ya düşen uçağın içindeki bir grup "kaybeden" diye tabir ettiğimiz karaktere sahip adam, bir yandan türün getirdiği klişelerle uğraşırken bir yandan da *kurtlara* karşı savaş veriyor. Fakat yönetmen "düşen uçaktan kurtulanların vahşi doğaya karşı amansız mücadelesi" kısmında klişelere ve tuzağa düşmemiş. Örneğin acıkınca ölüleri yemiyor, onun yerine konuya daha gerçekçi yaklaşıyorlar. Soğuktan korunmak, ateş yakmak, bir arada kalmak, kurtlara karşı temkinli olmak, gerektiğinde kaçmak gibi normal hayatta ölü yemekten önce tercih edeceğimiz eylemlerde bulunuyorlar.

Filmin *hayatta kalma* kısmı süper açıkçası. Bu konuda Joe bize bilmediğimiz detaylar verdiği gibi *(uçak düşerse ölü yemiyoruz di mi? –Damla)*, dramatik altyapıyı güçlendiren bazı öğeler de serpiştirmiş. Sonuçta her bireyin geride bıraktığı bir hayatı var ve hayatlarındaki ufak detaylar, büyük kayıplar, ölümle veya ölüm korkusuyla yüzeye çıkıyor. Liam yani Ottway karakteri de böyle. Biricik aşkı aklından çıkmıyor ve değer vermediği hayatını bu kazada tekrar sorguluyor. Bir zamanlar anlamsız gelen şeyler anlamlı gelmeye başlıyor. Gerçi filmin bu özelliği bir taraftan film için bir eksi; çünkü hikâyeyi sık sık bölen bu "anı" sahneleri yüzünden bir yerden sonra Ottway karakterini anlamak güç hale geliyor. Anlamsız bir acı, anlamsız bir durgunluk hakim kendisine. "Bu sahnede yönetmen bize bir şey anlatıyor, ehe, dur, anlattı, anlamadım" şeklinde pek çok bölüme sahip iki saatlik film. Aslında hikâyeyi biraz daha sadeleştirse, duygu yükünü azaltsa şu halinde çok daha iyi bir film olacağı kesinmiş. Yine de *giy montu, izle filmi* tam. İzleyin. **–Volkan**



EMRE SÜMER



- Hiç kimse hayat kadar güçlü yumruklar atamaz –Rocky Balboa

ROCKY SERİSİ

ZAMAN ZAMAN ACI DA VAR TABİİ



Hatıralarımın silik fotoğraflardan ibaret olduğu yıllarda bile, ailecek televizyonun karşısına geçip Rocky izlediğimizi çok net hatırlıyorum. **İtalyan Aygırı**'yla tanıştığım ilk günden beri aramızda hep çok özel bir bağ oldu. Philedelphia'nın öz evladının zaman içinde aldığı yol, benim gibi bir kuşağın da büyüme öyküsüyle paralel olarak ilerliyordu çünkü.

Rocky serisi, bana sorarsanız hâlâ en iyi "sıfırdan zirveye" öyküsüdür. İlk ve son film hariç seri pek fazla sinemasal bir derinliğe sahip olmasa da, milyonları peşinden sürükleyebilmesinin sırrı da buydu. 1976'da sinemalara giriş yapan ilk film çoğumuzun hayatından kesitler taşıyordu. Filmde **Rocky Balboa**, hayatında kendisi de dahil olmak üzere hiç kimsenin şans vermediği ve büyük ihtimalle de gene kimsenin haberi olmadan bir gün bu dünyadan göçüp gidecek olan üçüncü sınıf bir boksördü. Tıpkı Rocky gibi bir "kaybeden" olan Adrian, huysuz ve tatlı abi Paulie ve yaşlı kurt Mickey gibi "içimizden biri" karakterler oldukça inandırıcı işlenmişti filmde. Rocky'nin hayatındaki tek büyük fırsat olarak dünya şampiyonu Apollo Creed'le dövüşme şansını elde etmesi, hepimizin kendini ispatlama mücadelesiydi artık.

Ucuz olsun diye oyuncu kadrosunun çoğu **Sylvester Stallone**'nin gerçek hayattaki arkadaşlarından oluşan bu mütevazı film, seyirciyi tam da kalbinden yakalayarak yeni bir serinin de başlangıcına zemin oluşturdu. Ama ilk devam filminin, sadece Rocky ile Apollo arasındaki nihai kapışmanın sonucunu görmek amacıyla çekildiği her halinden belli oluyordu. Bu yüzden, aslında kötü bir film olmasa da serinin açıkçası en zayıf halkası Rocky 2'ydi bence. Rocky serisi, devam filmiyle kaybettiği duygusal derinliği üçüncü ve dördüncü filmlerdeki yüksek tempoyla kapatmaya çalıştı. Rocky'nin elde ettiği şampiyonlukla **"Kaplanın Gözleri"**'ni tamamen yitirmesinin işlendiği üçüncü filmde toplam dört tane dövüş sahnesi vardı. Hatta bunlardan biri de Amerikan güreşçisi Thunderlips'e (Hulk Hogan) karşı olduğundan, seyirci için adeta bir adrenalin iğnesi görevi görüyordu. Sıra dördüncü filme geldiğindeyse dünyada soğuk savaş patlak vermişti ve büyük bir Amerika ikonu olarak tabii ki Rocky de bundan nasibini alacaktı. Buram buram milliyetçilik kokan bu filmde artık bokstan emekli olmuş Rocky'nin yeni rakibi insan azmanı Sovyet devi **Ivan Drago**'ydu (Dolph Lundgren). Aslında son derece sığ olan bu film öylesine adrenalin doluydu ki, altı farklı antrenman sahnesiyle filmden ziyade aksiyon dolu bir AMV havasını yakalanıyor, Rus deviyle olan maçı oturduğunuz yerden izlemek mümkün olmuyordu (denemesi bedava). Artık Rocky, arka mahalle çocuğundan ziyade ulusal bir kahramandı.

Beşinci filmse, inanılmaz derecede hakkı yenmiş bir film bana sorarsanız. Serinin klasik -yeni rakip gelir, müzikle antrenman yapılır, rakip dövülür- formülünü kullanmak yerine Rocky'nin her şeyini kaybedip, eski zaferlerini genç Tommy Gunn üzerinden yaşaması, niyeyse izleyenleri çileden çıkardı. Tabii bunda şimdiye kadar serinin unutulmaz müziklerine imza atan **Bill Conti, Vince DiCola, Survivor** gibi üstatların yerine dönemin popüler tarzı olan hip-hop ve rap müzikler kullanmasının da etkisi vardı. Müziklerin, istenen duygusal yoğunluğu verememesi çok büyük bir etkendi kuşkusuz.



İlk filmden tam 30 yıl sonra serinin gerçek finali **"Rocky Balboa"** duyurulduğunda sanırım nefesim kesilmişti. Filmlerini izleyerek büyüdüğüm serinin son parçasını sinemada izleyebilecektim. Beşinci filmle istediği etkiyi yaratamayan Sly, gerçek finaliyle elveda demek istiyordu. İnanın film boyunca gözlerim doldu taştı. Artık aileden biri haline gelmiş olan Rocky, bu sefer herkeslerin sırt çevirdiği yaşlılığa karşı mücadele veriyordu. Ama bir erkeğin ölen en son şeyi yumruğuydu ve gene Rocky'nin sonsuz iradesi, yeni şampiyonun yeteneğine karşı kendini sınıyordu. Nihayetinde ilk filmin bütün ruhuna ve duygusallığına sahip bu olağanüstü film biterken Rocky bizlere, bizler de 30 yıllık koskoca bir çınara el sallıyorduk. Elveda kadim dost! Gidişin muhteşem olsa da bir daha görüşemeyecek olmamız pek acı.





Doğan Can Gündoğdu

BİR ÖDEV YAPTIM, HAYATIM DEĞİŞTİ! –GÜVEN ÇATAK

Sen benim verdiğim projeyle kalk Hollywood'a git, olacak şey değil! Sorarım bunun hesabını diyerek öğrencim Doğan Can'ı çektim bir kenara. Hatta ellerini de bağlamıştım bir sandalyeye oturtup ama kurtuldu kereta Batman akseuarlarını kullanarak. Bu aslında bir sorgulama olacaktı ama adam artık bir internet yıldızı; televizyonlara çıktı, gazetelerde boy boy fotoğrafı var. O yüzden söyleşi diyelim biz yine birazdan yapacağımız muhabbete. Ama son gülen iyi güler Doğan Can! Daha bitirme projesi var! *(Yükselen kahkahalar öksürüklerle kesilir)*

Doğan Can Gündoğdu mu yoksa Bruce Wayne mi demeliyim? Nereden çıktı bu Batman sevdası? Var mı başka boxer donunu giydiğin süper kahraman? *(Bu bilgiyi nasıl öğrendiğimi ben bile hatırlamıyorum)*

Ben Batman'den ziyade onun yan karakterlerinin hastasıyımdır. Özellikle Joker ve tabii ki Bane favori karakterlerimdi çizgi romanlarını okurken. Bu yüzden bana Bane diyebilirsiniz kısaca. Bütün gün evde, sokakta, okulda onun marşını söylüyorum; deshi deshi basara deshi deshi basara diye (bilmediğimiz bir dilde "yükselmek" demekmiş). E tabii kendinizi gaza getirmeden yükselmek mümkün değildir. Çoğu kişi farkında olmayabilir ama bu dergiyi okuyanlar iyi bilir çizgi romanlar, filmler ve oyunlar insanın hayal dünyasını genişletiyor. Biz de onlarla büyüyoruz ve yaptığımız işlerde belki farkında olmasak da bizi bir adım öteye taşıyabiliyor. Boxer meselesine gelince… girmeyelim pek o konulara, kız arkadaşım kızar, ama şans getirdiğine inanıyorum :)

Çizgi romanların ardından sinema gelmiş sanırım. Şimdiye kadar bir sürü kötü kısa film çekmiş olmalısın *(köşeye sıkıştırma çabaları)*. Sen de bir kamera alarak mı başladın çekmeye ve kesmeye?

Dediğim gibi hayal dünyasını geniş tutunca yapamayacağınız iş kalmıyor gözünüzde. Çizgi romanların geniş dünyası beni içine çekti. 10 yaşıma kadar bir sihirbaz olmak istiyordum. İnsanları büyülemek ve farklı bir şeyler sunmanın onlarda yaratacağı etkiyi görmek beni heyecanlandırıyordu. Ama o zamanlar fark ettim ki sinema da aynı etkiyi sağlıyor. 10 yaşımdan sonra da bir yönetmen olma hayaliyle büyüdüm. Kısa filmler çektim (o kadar da kötü değillerdi ama ya), zaten biliyorsunuz Bahçeşehir - İletişim Tasarımı'na yetenek sınavıyla girmiştim. İşlerimi siz değerlendirmiştiniz. Hatta film şeridimizi geriye sararsak, okumak istediğim bölümde hoca olduğunuzu lise yıllarındayken fark etmiştim ve size internet üzerinden yaptığım çalışmaları yolluyordum, portfolyomu herkesten önce görün diye. Siz de benden oldukça bunalıyordunuz tabii (bence).

Peki, bu video dersi olmasaydı bir fim jeneriği çeker miydin? Ne ifade ediyor bu alan senin için?

Aaa doğru. Dersin hocası sizdiniz değil mi? Jenerikler konusunda pek çok şey öğrendik (Yok yok bunları notumu artırın diye söylemiyorum, çünkü zaten A verdiniz projeme, wu-huuu!). Büyük jenerik tasarımcılarını tanıdık, onların çalışmalarını izledik, yapım aşamalarını gösterdiniz. Aklımdan jenerik yapacağım geçmezdi aslında. Öyle bir özendirdiniz ki bizi bu işe, hatta tutup Hollywood'dan ayağının tozuyla Onur Şentürk'ü getirdiniz *(Girl with the Dragon Tattoo'nun jenerik tasarımcısı,*

nam-ı değer liquid man!) E zaten o da bize dedi ki ben sosyal medya sayesinde ortaya çıktım, bir anda keşfedildim. Bunun zor olmayacağını bize anlatmasının üzerinden daha bir ay geçmeden bir benzeri benim başıma geldi *(Onur Şentürk'e bize verdiği "gaz ve ilham" için tekrar teşekkürler).*



Gelelim işin kendisine… Üç günde yaptım diye geziyormuşsun ortalıkta, artizzz! Biz bu projeye altı hafta ayırmadık mı? Böyle süreç mi olur?! Neyse, anlat bakalım yapım aşamasını…
Hocam açmayın o konuları şimdi notumu falan düşürür sınıfta bırakırsınız! Aslında seri çalışan bir öğrenci olduğumu bilirsiniz. Tabii genelde son zamanlara saklarım ödevlerimi, taze taze yapıp bitirip sunmak için. Bu kez de öyle oldu. Az bir süre kalmışken jüriye, kapandım mutfağa evirdim çevirdim kâğıtları. Tabii şaka bir yana, her şey göründüğü gibi değil. Önce sıkı bir konsept üretme aşaması oldu. Buz temasını filmdeki kötü karakter Bane'i temsil etmesi adına seçtim. Buzları parçaladım, gazeteler tasarladım. İpler, blueprint'ler ve bıçaklar ile bir suç dehasının planlarını yansıtacak gergin bir ortam yarattım. Tabii en son aşama çekim ve kurguydu, bunlar da hızlı olduğum alanlar. Toplarsak üç günlük bir çalışma oldu. Ama ne yaptığınızı biliyorsanız, ancak bu kadar hızlı olabilirsiniz; ben biliyordum.

Yaratıcı işler hep farklı deneyler sonucu çıkmıştır ortaya zaten. Peki annen demedi mi "oğlum suyla buzla oynama üşütürsün, böyle proje mi olur? Başlarım dersine de hocana da" diye?
Yaratıcılık imkânsızlıkla geliyor çoğu zaman. Şimdi koca koca setlerim olsa, yeşil ekranlarım olsa, emrimde çalışan bir sürü asistan olsa, böyle bir şey çıkartmak için aylar yıllar geçerdi, hesaplar kitaplar arasında boğulurdum belki de. Zor iş sinema. Annemin mutfağı bana yeter de artar bile, hem çok güzel yemekler pişiyor orada, bir gün bekleriz sizi de. Neyse ki mutfağı toplamak kolay ve kızan olmuyor. Ama bir sonraki projemde banyoyu kullanmayı düşünüyorum. En azından mürekkep lekelerini temizlemek daha kolay olur.

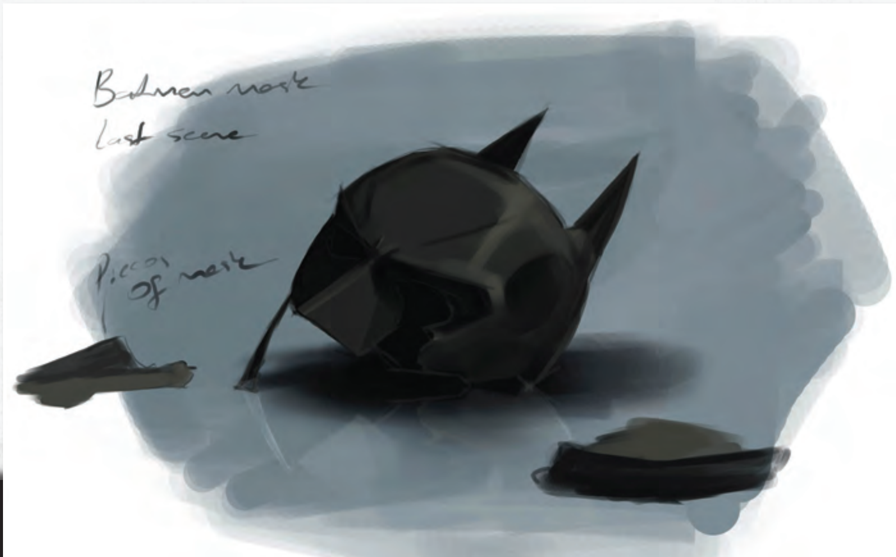
Daha sonra ver elini Vimeo. İnternete koymayı hedeflemiştin ama bu kadarını da bekliyor muydun?
En başından beri bunu hedeflediğimi iyi biliyorsunuz. İnternette neyin tutup neyin tutmayacağını fark etmiştim. Arkadaşlarımla 500K izlenme sayısına ulaşacağına iddiaya bile girdik. Yok artık dediler, inanmadılar. Vimeo'da 300K izlendi fakat diğer siteleri de eklersek toplamda 500 bini rahatlıkla geçtiğini söyleyebilirim. Haklı çıktım yani. Ama teklifler geleceğini hiç hesaba katmamıştım. Sonuçta kullandığınız malzemenin pahalı olması ya da kullandığınız ekipmanın ileri düzey olması size bir şey kazandırmıyor. Toplamda 10 TL harcadığımı biliyorsunuz. Sadece elinizdeki neyse onu kullanın ve bir şeyler yaratın! İşte tüm mesele bu.

Türkiye'nin uyanması yine biraz zaman aldı sanırım. Önce Hollywood, sonra İngiltere, kimler kapını çaldı bu internet patlaması sonrasında? Şimdiden bir İtalyan film şirketine bir iş yaptın. Ayrıca şu an bir Hollywood filminin jeneriğiyle uğraşmaktasın. Hiç utanmıyor musun?! Pardon… bahseder misin biraz elindeki işlerden?
Yurtdışında çok önemli yerlerde paylaşıldı durdu. Tabii Türkiye'de daha çok prestij önemlidir, işin kalitesi sonra gelir. Londra ve Los Angeles'tan önemli firmalardan hatırı sayılır teklifler aldım. Yaklaşık yirminin üzerinde dünyanın farklı yerlerinden gelen iş teklifleri oldu (ya bize müzik klibi çek hacı, tanıtım filmi lazım çeksene diyenleri saymıyorum). Tabii bunların arasından en önemlisini seçtim. Diğer yetiştirebileceğim işleri de yapmaya çalıştım ve para kazandım. Şu sıra gelecek sene vizyona girecek, önemli bir filmin jeneriği üzerine tasarımlar yapmaktayım. Bana filmden kareler ve videolar hızla gönderiliyor, ben de denemelerimi onlara gönderiyorum. Şimdilik bu şekilde ilerliyor işler, göreceğiz bakalım. Bu anlaşmayı ise videoyu Vimeo'ya koyduktan yaklaşık bir hafta sonra imzaladım. Sosyal medyanın gücü adına!

Peki sırada ne var? Film jeneriklerine devam mı? Yoksa jenerikten filme geçiş var mı ufukta?
Aslında kendi alanımı jenerik ile yaratabileceğimi düşünüyorum, işler gelmeye başladığındandır belki de. Bu yolda bir süre devam ederim iyi ve nitelikli işler çıkaran biri olmayı isterim. Ama filme geçiş her an her dakika olabilir, neden olmasın? Çünkü yıllardır senaryo yazıyorum *(yok mu bir prodüktör bunları okuyan???)*

Oyunlarla aran nasıl? Yeni nesil Batman oyunları tatmin edici mi senin için? Oyunlar için de etkili jenerikler yapılmakta, promolar çekilmekte. Belki ileride oyunlara da el atarsın?
Arkham Asylum ve Arkham City müthişti. Severek oynuyorum. Ama biraz daha Christopher Nolan evrenine uygun Batman oyunu çıksa hiç de kötü olmazdı. İşte onun introsunu çok iyi hazırlardım diye düşünüyorum. Daha zaman var, oyun sektöründe de çalışmak keyif verici olmalı. Fırsat çıkarsa denemek isterdim.

Son olarak işinle ve seninle gurur duyduğumu söylemeden edemeyeceğim *(gözler dolar, ses titrer)*. Gözümüzde büyüttüğümüz Hollywood aslında o kadar da uzak değil desene, hele bu çağda. Var mı tavsiyelerin bu alana girmek isteyenlere?
Ben de sizin gibi bir hocaya, hatta okul dışında arkadaşa sahip olduğum için gurur duyuyorum *(ağlaşmalar)*. Ama gelecek sene aynı dersi vereceğiniz öğrenciler bana gelip, "senin yüzünden Güven Hoca bizden çok şey bekleyecek, mahvettin bizi!" derse ne yaparım bilemiyorum. Çıtayı yükselttiğim için mutluyum. Çünkü isteyince yapamayacağınız bir şey yok. Sadece biraz hayal kurun ve onları hayata geçirmek için çaba gösterin hepsi bu. This is the trick!



Doğan Can Gündoğdu Kimdir?

Her şeyden önce bir öğrencidir. En son baktığımda Bahçeşehir Üniversitesi İletişim Tasarımı Bölümünde 3. sınıftaydı (*artık pek uğramıyor* deyip çamur atacaktım ama halen derslere geliyor onca şan şöhrete rağmen). Hocaları onu sever, arkadaşları onunla dalga geçer (di ama artık bir dediğini iki etmiyorlar). DC, aynı zamanda sıkı bir hayalperesttir; düşler, çeker, kurgular... kısacası Robert Rodriguez gibidir. Düşlerine göz atmak istiyorsanız kişisel sitesine bir uğrayın (www.dogancangundogdu.com).

İlkbahar Anime Sezonu

YOKSA ŞU ÇİÇEK AÇAN AĞAÇ BİR SAKURA MI? -İPEK CEVAHİR

Yeni seneye alışma aşaması ilk birkaç hafta sürer ya hani; tarihleri yanlış atmak, yeni sene için "seneye" diye hitap etmek derken farkında bile olmadan oturur her şey. Geçenlerde Gurren-Lagann'ın bu yıl 5. yıldönümünü kutlayacağını okuduktan sonra, bir anda seriyi izlemeye başladığımdan beri 5 sene geçtiğini fark ettiğim. Sadece kolay adapte olamıyor değilim, bir de "o kadar oldu mu ya" muhabbetleri çeviren aile mensuplarına evrimleşmeye başlamışım. Sanırım harici diskimdeki ***anime*** *adlı kara deliğin içinde 2012 klasörünü açma ihtiyacını ilk kez hissettiğimde, her şey sonunda tam olarak oturuyor (bir zahmet). Uzun lafın kısası, güzel bir yayın sezonu daha başlamak üzere ve nereden başlayacağınıza karar veremiyorsanız, aşağıdaki serilerden bazılarını deneyebilirsiniz.*

Eureka Seven: Ao

Başlangıç tarihi: 12 Nisan
Stüdyo: Bones
Bones'un sürpriz yumurtası Eureka Seven Ao (Astral Ocean) da sonunda başlıyor. Manga adaptasyonunun henüz sadece 2 bölümü yayınlandığından az çok konunun şekillenmeye başladığını gördüğümüz Ao'da, hâlâ yoruma açık uçlar olmakla birlikte Eureka Seven'ın devamını göreceğiz. İşin yoruma açık kısmı bunu alternatif bir gelecek olarak değerlendirmek için kanıt gösterenlerle, bunun mantıklı bir gelecek senaryosu olabileceği yönünde kanıt gösterenlerin yorumları. Haliyle kimsenin elinde henüz yeterince bilgi olmaması gibi bir durum da var ve hikâye de yeni başlıyor. Aylık ilerleyen mangayı anime adaptasyonu kaçınılmaz şekilde yakalayıp geçeceğinden tartışmalar oradan devam eder artık :) Prodüksiyon Bones'tan olunca ilk seri üzerinde çalışan yönetmen Tomoki Kyoda, karakter tasarımlarında Kenichi Yoshida ve Hiroyuki Oda, Nirvash tasarımı için Shoji Kawamori ve müzikler için Koji Nakamura ekibin yeniden bir araya gelen isimlerinden sadece bazıları.





Uchuu Kyoudai (Space Brothers)

Başlangıç tarihi: 1 Nisan
Stüdyo: A-1 Pictures
Uchuu Kyoudai, bu sezon muhtemelen en ilgimi çeken seri. Chuuya Koyama'nın 2008'den beri devam eden ve birçok ödül kazanan mangasından uyarlanacak serinin animesini Ayumu Watanabe (Doraemon) yönetecek ve senaryosunu Makoto Uezu (Katanagatari) kaleme alacak. One Piece'in Sanji'si olarak alıştığımız ve en son Tiger & Bunny'nin Kotetsu'su olan Hiroaki Hirata, ana karakter Mutta'yı; Katekyo Hitman Reborn!'un Dino'su Kenn ise Hibito'yu seslendiriyor. Hikâye iki kardeş, Hibito ve abisi Mutta'nın, çocukluklarında oyun oynadıkları sırada birden gökyüzünde parlak bir cisim görmesiyle başlar. Cisim birden Ay'a doğru uçar ve kaybolur. Gördüklerinin bir UFO olduğuna inanan ve bu olaydan çok etkilenen kardeşler birbirlerine büyüdüklerinde astronot olma sözü verirler. 2025 yılında artık kardeşler 30'lu yaşlara merdiven dayadıklarındaysa, bu sözü gerçekleştirebilen sadece küçük kardeş Hibito olmuştur. Her konuda küçük kardeşini geçen ve ona önderlik yapan Mutta ise daha sıradan bir kariyer izleyerek kendine bir otomobil firmasında yer bulmuştur ancak hikâyenin başladığı sıralarda patronuna kafa attığı için kovulmuş ve ne yapacağını bilmez haldedir. Davranışları yüzünden karşısına çıkan her kapı yüzüne kapanan Mutta, dibe vurmuşluğun son demlerindeyken çocukluk hayalini yeniden hatırlar ve bir umutla yeniden harekete geçer. Sonrasında neler olduğunu merak ediyorsanız seriye bir göz atmayı unutmayın.



Fate/Zero 2

Başlangıç tarihi: 7 Nisan
Stüdyo: Ufotable
Aralık ayında biten ilk serinin, savaşın en heyecanlı yerinde kesildiğini düşünürsek acilen devamını görme hisleriyle yanıp tutuşan küçük bir ordu Fate/Zero'yu bekliyor(uz) muhtemelen. 2 kur kadar süren serilerin genelde ortalarında, bütçe sebebiyle animasyon sorunlarıyla boğuşup kaliteden ödün vermemek adına tüm hikâyeyi ikiye bölen ve ilk sezonun kalitesinden bunun çok başarılı bir fikir olduğu görülen Fate/Zero için aslında ikinci sezon demek, beklediğimiz o finale doğru geri sayımın başlaması demek. İki malum karakter arasında gerçekleşecek büyük savaşa kadar kimlerin hayatta ve nasıl kalacağını, kimlerin yeni ittifaklarla birbirlerine karşı duracağını ve dahasını iple çekiyoruz. Hikâyenin sonrası olan Fate/Stay night'tan daha ciddi ve karanlık bir atmosferde geçen Fate/Zero'yu, FSN'yi sevmemişseniz bile denemenizi tavsiye ederim. Ayrıca yeri gelmişken Emiya Kiritsugu'nun, flashback'lerdekinden çok daha kıl bir karakter olduğunu belirtmek istiyorum… Asıl Rider'ı da severek izliyoruz *el sallar*

Jormungand

Başlangıç tarihi: 10 Nisan
Stüdyo: White Fox
Mangası oldukça beğenilen Jormungand, hikâyeyi nasıl ele alacaklarını görmeyi beklediğim, seinen türünde aksiyon dolu bir seri. Keitarou Takahashi'nin 2006'dan beri devam eden ve sene başında sona eren mangasındaki hikâyenin tamamı animeye uyarlanabilirse gerçekten güzel olur.





Hikâyede silahlardan nefret eden Jonah'ın, bir şekilde kendini yeraltında silah ticareti yapan Koko adlı genç bir kadın ve ekibi için çalışırken bulması anlatılıyor. Fragmanlarında, mangadakinden daha ciddi bir atmosfer görülen Jormungand'da White Fox'un nasıl bir iş çıkartacağını merak ediyorum. Jormungand'ın Black Lagoon'u beğenenler için tavsiye edildiğini duyup denemiştim, dilerim animesi de aynı kalitede olur. Serinin yönetmenliğini Keitaro Motonaga (Katanagatari), senaryo adaptasyonunu Yousuke Kuroda (Trigun, Madlax), karakter tasarımlarını Kazuhisa Nakamura (Katanagatari, Fate/Zero) ve müziklerini Taku Iwasaki (Gurren-Lagann, Soul Eater) yapacak.

Sakamichi No Apollon

Başlangıç tarihi: 12 Nisan
Stüdyo: Mappa, Tezuka Productions
Yuuki Kodama'nın mangasından uyarlanacak olan Sakamichi no Apollon (Kids on the Slope), Japonya'nın en önemli manga ödüllerinden biri olan Shogakukan Manga Ödülleri'nde geçen sene genel kategoride ödül kazanmıştı. Kendisini "aşk, arkadaşlık ve müziğin olgunlaşma hikâyesi" olarak tanımlayan serinin anime adaptasyonununda, ünlü yönetmen Shinichiro Watanabe ve eşsiz besteleriyle Yoko Kanno yeniden bir araya geldiler. Daha önce Cowboy Bebop ve Macross Plus'ta birlikte çalışan ikili, Apollon'un adaptasyonu için kesinlikle en heyecan verici isimlerden iki tanesiydi. Ayrıca karakter tasarımlarını Nobuteru Yuki (Record of Lodoss War, Escaflowne) ve animasyon yönetmenliğini Yoshimitsu Yamashita (Michiko to Hatchin) gerçekleştiriyor. Mangasının son bölümü şu sıralar yayınlanmak üzere olan Apollon'da da, animenin hikâyeyi finale kadar takip etmesini diliyorum.

1966 yılında geçen hikâyede, babasının işi sebebiyle yeni bir şehre ve okula transfer olan Nishimi Kaoru, sıklıkla çevresinin değişmesine alışkın olan, kendi halinde bir gençtir. Yeni sınıfına fazla ilgi duymadığını düşünen Nishimi, sınıfındaki kibar Mukai Ritsuko ve sürekli kavgalara karışıp dersleri eken Kawabuchi Sentaro ile yakınlaşmaya başlar. Özellikle Sentaro ile hiçbir ortak noktası bulunmaması geren Kaoru, zamanla kendini caz müziğin büyüsüne kaptırır. Devamını bekleyip göreceğiz.



Zetman

Başlangıç tarihi: 3 Nisan
Stüdyo: TMS Entertainment
Bu sezon aksiyon dalında rakipleri bol olan Zetman, Katsura Masakazu'nun 2002 yılından beri devam eden mangasından uyarlanıyor. Bilim kurgu, gerilim ve aksiyonun bir arada olduğu serinin hikâyesi, gerçek hali ZET denen insanüstü bir yaşam formu olan Jin'in etrafında geçiyor. Büyükbabasıyla birlikte nehrin kenarında yaşayan Jin'in hayatı, günün birinde nehir kenarında bir canavarın ortaya çıkıp etraftakilere saldırmaya başlamasıyla birlikte değişmek üzeredir. Öte yandan büyük bir işadamının Kouga adlı oğlu da kendi sırlarıyla birlikte Jin'in hayatına dahil olur.

Seslendirme kadrosunda Jin'e Daisuke Namikawa'nın, Kouga'ya ise Mamoru Miyano'nun hayat vereceği serinin, şu anda 13 bölüm civarında sürmesi planlanıyor. Bunun devam etmekte olan hikâyeyi kapsayamayacağı biraz hayal kırıklığı yaratsa da, serinin tutması durumunda ikinci sezon çok geçmeden duyurulabilir.







N.E.M.

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

PS VITA

Hepinize yeni bir NEM'den sevgiler ve saygılar arkadaşlar. Aslında bu ay bambaşka bir konudan bahsedecektim sizlere ancak vakit çok geç olmadan, alet de çok eskimeden Vita hakkındaki izlenimlerim ile karşınıza çıkayım dedim. Bahsetmek istediğim diğer konu zaman aşımına uğrayacak bir şey değil, o yüzden ondan sonraki aylarda da bahsedebiliriz diye düşündüm...

Hüyooop... Sıraya Kaynama Yapmayalım Beyler

Evet, ailenizin Sony fanboyu ve de oyunsever insanı olarak, çıktığı gün ben de kendime bir tane PS Vita edindim. Pardon, edinmedim, çaktım... Diğer birtakım aygıtların aksine, bu sefer mağazalarda kuyruk oluştuğuna veya milletin "Vita alacam ben lan" diye birbirinin sırtına çıktığına şahit olmadım. Bu tür olaylara Xbox 360 ve de PS3'te şahit olmuştum. Tabii ki iPhone ve iPad de bunlara dahil. Ulan o ilk Xbox 360 çıktığında Kasım ayının gece soğuğunda akşam 12'den sabah 7'ye kadar BestBuy'ın önünde dışarıda beklemiştim. Hatta ve hatta yanıma sandviçler, içecekler falan alıp montumun cebine de o sıralar çok oynadığım PSP'mi koymuştum, "Ooooh ne güzel la, beklerken NFS falan oynarım" diye. Ama ne yazık ki dondurucu soğuktan ötürü PSP falan oynayamamış, parmaklarımı cebimde tutmayı yeğlemiştim. Neyse, bu hatırlatma sayesinde, ilk PSP'nin ne kadar eski bir alet olduğunu da gözler önüne sermiş olduk. Vay be, Xbox 360'tan sonra çıktığını düşünüyor insan ama daha evvel çıkmıştı. 7 seneyi geçiyor PSP çıkalı, halbuki daha dün gibi hatırlıyorum çıktığı günü... O sıralar CD Oyun dergisinde güzel de bir GİM patlatmıştım PSP hakkında. Neyse, gün geldi, devran döndü, yepyeni bir gadget ile Sony tekrar bizim cüzdanlara saldırdı. Ben de sadece ve sadece sizler için bir tane aldım ve hem GİM'ini yaptım hem de buradan gözlemlerimi belirteceğim. Aslında bu aleti "sadece ve sadece" siz okurlarımız için değil, kendim için de aldım, çünkü arada sırada oynuyorum! Bu "sadece ve sadece siz okurlarımız" geyiği de 2004 senesindeki Mavrasellerde çıkmıştı, nedense birdenbire kamera karşısında "sadece ve sadece siz okurlarımız için Los Angeles'a E3'e geldik" diye bir laf çıkmıştı ağzımdan. Saçmaladığımın farkına varmamla beraber, bu laf hoşuma da gitmişti, o yüzden senelerdir söyler dururum. Ama doğruluk payı da yok değil açıkçası. Bazen birtakım oyunları veya aletleri "almasam da olur lan aslında" diyorum, ama sonrasında yine kendi kendime "hacı 17-18 yıldır oyun dergiciliği sektöründesin, genel kültür amaçlı da olsa, al bi kullan, bilgin olsun, olmazsa geri satarsın, olaylara Fransız kalma" diyorum ve alıyorum. Yani dolaylı olarak "sadece ve sadece" sizler için, sizler sayesinde alıyorum. O yüzen PS Vita'm için hepinize teşekkür ederim. Eheuehue. Neyse, bu kadar saçmalama yeter, şimdi alete bir bakalım sevgili arkadaşlarım...

Kutuyu Açalım

Kutu açma safhasına bayılıyorum ya. Bazı aletlerin paketleri sanat eseri gibi yapıldığı için kutularını açarken sanki kendimi içinde mücevherler bulunan, el yapımı ahşap bir kutuyu özenle açar gibi hissediyorum. Apple ürünleri buna en güzel örnek. iPhone veya Macbook falan aldıysanız ne demek istediğimi biliyorsunuzdur. Heriflerin paketlemeleri çok profesyonel oluyor, kutuyu açarken kendinizi çok özel hissediyorsunuz. Sony buna Apple kadar özen göstermiyor, genelde kutunun içinden böyle renksiz (doğal renkte) kartonlar falan çıkıyor. Tabii bu da seçim meselesi. Sonuçta o kutuyu açıp, aleti içinden çıkarıp, kutuyu bir kenara atıyoruz. Ama işte bazen ufak detaylar büyük farklar yaratıyor. Apple'ın dünyanın en büyük ve zengin firması olmasının emin olun ufacık da olsa etkenlerinden biri bu ince detaylara gösterdikleri önemdir. Neyse abi, kutuyu açtık işte, içinden kitapçıklar, broşürler falan çıktı. Bir de PS Vita çıktı tabii ki. Çıkmasa o boş kutuyu geri götürürdüm zaten. Maalesef PS Vita, kendi haliyle, yani kutudan çıktığı haliyle oynamaya hazır değil. Evet, şarjlı falan geliyor, adamlar sağolsunlar pili bile doldurmuşlar, aleti de açmak sadece 2-3 saniye alıyor, kısa bir setup'tan sonra zınk diye alet kullanıma hazır geliyor ama kutudan hafıza kartı çıkmıyor. Oyunlarda save falan için de bu karta ihtiyacımız olduğundan, bence Vita oynanmaya hazır bir konsol olmamış. Belki de fiyatı düşük tutmak için alete dahili hafıza eklemediler ama o yeni icat edilen kartları da normal SD Card'ların 4-5 katı fiyatına satmaları hiç hoşuma gitmedi açıkçası. Sony'yi çok seviyorum, evdeki aletler ya Sony, ya Apple, ikisine de acayip bir fanboy kan bağım var ama çıkardıkları aletlerde yeni yeni standartlar icat etmeleri de pek hoşuma gitmiyor. Neyse, ben memory card almıştım zaten, o yüzden problem olmadı da, olur da PS Vita alırsanız, bunu da buradan hatırlatmak istedim. Bütçenizin bir kısmını da memory carda ayırmanız gerekecek. Japon amcalar bir sürü de aksesuar çıkardılar. İşte ne bileyim PS Vita kılıfı, PS Vita dock'u, PS Vita şusu busu. Ben güzel bir çanta, memory card kutusu ve de dock aldım, gerçekten üçü de faydalı aksesuarlar. Ha bu arada yeri gelmişken hemen hatırlatayım, ilk PSP'nin pilleri çıkarılabilir türdendi. Yani ekstra piliniz varsa yanınıza alıp uzun seyahatlerde bile alet gebermeden devam edebiliyordunuz. Tabii teknoloji değişti artık, aletlerin USB kablo ile şarj olması olayı iyice yayıldı. Bunu gören Sony mühendisleri de tercihlerini sabit pilden yana kullanmışlar. Yani Apple ürünlerindeki gibi, PS Vita'nın da pilini falan çıkartamıyorsunuz. İyi mi olmuş kötü mü olmuş bilemeyeceğim, kişisel seçimler bunlar ama sanırım arkadaki touch pad'i muhafaza edebilmek için de bunu yaptılar. Çünkü zaten aletin bütün kenarları bir şekilde kullanılmış. Pili takmaya veya çıkartmaya yer kalmamış, ondan da olabilir.

Kontroller

PSP'nin en büyük dezavantajı, tek thumbstick'i olması idi. Elimiz konsol oyunlarında iki thumbstick'e alışmış, alette tek thumbstick olunca FPS'lerin falan hiç tadı çıkmıyordu. Dolayısıyla bence PS Vita'yı PSP'den ayıran en önemli özellik bu. Yani tamam, ekran falan süper ama fonksiyonel açıdan bakacak olursak, ikinci thumbstick resmen çığır açmış. Bunun dışında aletin dokunmatik ekrana sahip olması zaten kaçınılmazdı. iOS'in milyonlara ulaşmasının, Angry Birds, Cut The Rope, Fruit Ninja gibi oyunların dünya markası olmasının ardından, touch screen'siz bir el cihazı çıkarmak tam bir hıyarlık olurdu. Bu dünyada hıyarlık yapacak 200 tane millet varsa, eminim Japonlar listenin sonlarında yer alıyordur. O yüzden de yapmamışlar. Tebrik ve teşekkür ediyorum. Hatta olası bir hıyarlığa karşı defansif içgüdülerini de kullanıp bir de arkaya touch pad yapmışlar. Şimdi bu olay bazıları tarafından "ulan abartmayın ulan, saçmalamayın" veya "ne gerek vardı" hatta ve hatta "satış arttırmak için düşünülmüş hinlikler bunlar" gibi görülse de, oyunlarda bu arka paneli denedim ve her oyunda olmasa da, çoğunda gerçekten zevkli ve yararlı bir şey olduğunu düşünüyorum. Sırf bu paneli kullanarak oynayabileceğiniz oyunların yanı sıra, normal bir şekilde oynadığınız bazı oyunlara da bu arka paneli dahil edebiliyorsunuz. Mesela FIFA'da penaltı kullanırken veya maç içinde kaleye şut çekerken PS Vita'nın arkasını kale olarak düşünebiliyor ve de kalenin hangi noktasına şut çekmek istediğinizi ona göre belirleyebiliyorsunuz. Alışmak biraz zaman alıyor ama doksana golleri takmaya başladıktan sonra bu arkadaki touch pad'i çok sevmeye başlıyorsunuz.

Ekran

PS Vita'yı elime aldığımda ilk fark ettiğim şey aletin ne kadar hafif olduğu idi. iPhone ve iPad'in inceliğine nazaran ağır olduklarını biliyoruz. Vita öyle değil. Yine Apple ürünleri ile bir kıyaslama yaptım, kendimi tutamıyorum. Eheuheuhe. Dediğim gibi elektronik dünyasında benim için bir





Sony bir de Apple var. Hem zaten tutup da PS Vita'yı Nintendo'nun el aletleriyle kıyaslayacak değildim yani. DS türünden aletlerle işim olmaz. Evet, bu noktada farkındayım, kalkanlarımı hazırladım, Nintendo fanboylarından gelecek hate-maillere hazırım! Yollayın gençler, yollayın. Değişik fikirlere her zaman açığım ben. Sevgili okurlarım olan sizleri, hate-maillerinizle de seviyorum ben. Eheuheuhe. Ama şunu da söylemeden edemeyeceğim, şu oyun dünyasında Nintendo kadar "la nasıl olsa tutuyor, yapalım satalım, donanım konusunda kendimizi geliştirmenin lüzumu yok, bak 2012 geldi hâlâ HD out veren konsol satmıyoruz, alanlar alıyor nasıl olsa ehikikiki" modunda bir firma görmedim. Millet nasıl olsa alıyor diye senelerdir teknolojiyi beş sene geriden takip eden aletleri satmaya devam ediyorlar. Oyun dünyasının en tembel firması, hiç şüphe yok... Neyse, PS Vita ekranından bahsedecektik coştuk yine. Eheuheuhe. Ben yazılarımda genelde teknik detaylara girmiyorum, bu detaylar Wikipedia'da falan vardır. Kendimce şunu söyleyebilirim ki "ekran süper" arkadaşlar. Ha, bir iPhone 4 retina ekranı kadar net mi? Hayır değil. Ona yakın mı? Evet yakın. Aradaki fark o kadar büyük veya önemli mi? Hayır değil. O yüzden Vita ekranının görüntü kalitesine hayran oldum arkadaşlar. Sadece piksel sıklığı değil, boyutu ve de OLED olması bu ekranı diğer ekranlardan ayırıyor. Şimdi Allah aşkına PS Vita ekranına bakın, sonra gidip neredeyse kibrit kutusu büyüklüğündeki o "UYDURUK" DSi ekranına bakın. Demin söylediklerim hakkında bana hak vermiyorsanız, o zaman sonrasında aynaya bakın ve "vay beaa, acayip bir Nintendo fanboyuyum, helal olsun bana" deyip kendinizle gurur duyun. Eheuheuhe. Tabii şimdi bu noktada "olm önemli olan oyun zevki" diyen tipler de karşıma çıkacaktır, onlarla tartışmaya bile girmem, oyun zevki elbette ki çok önemli ama o dandik ekrandan zevk mevk almam ben arkadaş. İsterse dünyanın en güzel oyunu olsun...

Oyunlar

Söylenenlere göre PS Vita "çıktığı gün en çok oyuna sahip olan konsol" unvanını aldı. Bu oyunların çoğu da öyle üfürükten oyunlar değildi. Özellikle God of War ile birlikte PlayStation dünyasının en özel oyunu olan "Uncharted" serisinin yeni bir oyununun Vita'yla birlikte çıkması bence alet satışlarını artıran en büyük etken olmuştur. Ben ilk aşamada üç oyun aldım, FIFA Soccer, Uncharted ve de Wipeout. Ama diğerlerini de denedim. Açıkçası biraz daha ucuz olsaydı, ne bileyim 20 dolar civarlarında gezseydi, en az 10 tane oyun alırdım, ama ilk aşamada 3 oyunla yetindim. Tabii yüksek kapasiteli bir memory card aldıysanız aynı oyunları Playstation Store'dan da indirebiliyorsunuz, hem de 5 dolar falan daha ucuza satılıyor orada. Ama bunun da artı ve eksi yönleri var. Bu "dijital oyun" olayından başka bir NEM'de bahsedeceğim zaten, tüm fikirlerimi o zaman anlatacağım, ancak dijital versiyonların en büyük dezavantajı, oyunu bitirdikten veya oyundan sıkıldıktan sonra geri satamamanız. Neyse, dediğim gibi bu derin bir konu, bundan sonra bahsederiz. Ben kutulu versiyonlarını aldım, ama kutuların içinden de kitapçık falan çıkmıyor yani. Sadece kutu ve oyun var. Zaten avuç içi kadar kutuya kitapçık koymanın da bir manası yoktu.

FIFA Soccer

Yazılarımı okuyanlar, eskiden beridir FIFA'cı olduğumu bilirler. PES veya Winning Eleven'dan hiçbir zaman haz almamışımdır ve çoğu PES'çinin de artık doğru yolu bulup FIFA'ya geçtiğini zaten hepimiz gözlerimizle görmekteyiz. Boşu boşuna dünyanın en çok satan spor oyunu olmadı FIFA 12... Şimdi açıkçası FIFA'yı çok sevdiğim için hemen hemen her platformda aldım oynadım hoca oyunu. PC, Xbox 360, PS3, iPhone, iPad... Maksat hem denemek, hem de "ulan nerede olursam olayım, yanımda bir FIFA olsun". Ha tabii bir de "sadece ve sadece siz okurlarımız" olayı var. Eheuheuhe. Tabii ki PS Vita'yı alırken aldığım 3 oyundan bir tanesi ve bence en önemlisi ve en güzeli de FIFA Soccer idi. Oyun bildiğimiz FIFA 12, ama FIFA Soccer demişler işte. Tahmin ediyorum ilerleyen yıllarda numara sistemine dönerler Vita için de. Neyse, diyeceğim odur ki, PS Vita'daki FIFA, neredeyse konsollardaki ile aynı kalitede olmuş arkadaşlar. El kadar alete o PS3 zevkini sokabilecekleri aklıma gelmezdi. PSP'de de elbette ki FIFA oynadım ama bu PS Vita'nın neredeyse retina screen kalitesindeki ekranı sayesinde olay bir adım daha ileriye gitmiş, dediğim gibi PS3 veya 360 versiyonundan pek farkı kalmamış. Zaten iPhone veya iPad'de FIFA oynamaya kalkmak şaka gibi bir şey. Thumbstick olmadığından ve sadece 3-4 tane tuş kullanılabildiğinden iOS'teki FIFA'lar sadece "lan olur da trafikte falan, otobüste canım sıkılırsa açar oynarım" ihtiyacını giderecek kalitede. Otobüsün içinde başka şeyinizi açıp oynamaktansa FIFA'nızı açıp oynayın, daha mantıklı ve daha sağlıklı. Ama eğer PS Vita alırsanız, resmen PS3'ü yanınızda taşıyor gibi bir şey olacak. Buradan an itibariyle FIFA'yı PS Vita'daki en iyi oyun seçiyorum...

PS Vita GİM

Aleti aldığım gibi aynı hafta sizler için GİM'ini de çektim arkadaşlar. O kadar çok e-mail geliyor ki Facebook'tan "abi GİM'leri çok özledik" diye, vallahi kendimden utanmaya başladım. Özellikle PS3 Move GİM'i ve de Kinect GİM'i için sizlere söz vermiştim. GİM çekimlerini de bitirmiştim. Hatta kutudan çok enteresan bir şey de çıkmıştı, ancak videoları izledikten sonra "ulan amma saçmalamışım" deyip yayınlamamıştım. Sonrasında hayatı bu şekilde yaşadığımı hatırlayıp "tüh be, keşke yayınlasaymışız" diye üzülmüştüm. Aynı zamanda sizlere verdiğim sözü tutmadığım için de utanç duymuştum. O yüzden bu sefer yine bol bol saçmaladığım PS Vita GİM'ini önümüzdeki ay DVD'mize göndereceğim arkadaşlar. Vita hakkındaki sonuç yorumlarımı, verdiğim puanı falan da videoda görebilirsiniz... Önceki GİM'ler için söz verip yayınlamadığım için de takipçim olan arkadaşlardan topluca özür dilerim. Ama işte dediğim gibi PS Vita çekimlerini bitirdim, kutudan inanılmaz bir şey çıktı yine. Ehuehueh. Henüz montaj olayını bitiremediğim için bu ay DVD'ye koyamadık, uyduruk bir montaj da yapmak istemedim. Dolayısıyla önümüzdeki ay buluşacağız gibi gözüküyor.

Bu noktada da zaten bana ayrılan yerin sonuna gelmiş bulunuyorum arkadaşlar. Önümüzdeki ay DVD'de GİM olarak, dergimizde de NEM olarak karşınıza çıkacağım yine. Herkese güzel ve neşe dolu bir Nisan ayı temenni ederim, Nisan-Mayıs ayları, gevşer gönül yayları şeklinde dolaşın, gülün, eğlenin, havanın ve hayatınızın tadını çıkartın! Hepinize sevgiler sunarım...



HAYALET GEMİ

Burak Akmenek
akmenek@oyungezer.com.tr

Bizi bir de benden okuyun...

Her ne kadar Polyanna ruhlu bir adam olsam ve kimse hakkında kötü bir şey yazmayacağım daha yazının başından belli olsa da Oyungezer ofisinde yaşayanları bir de benden okuyun istedim. Tam yıllık yazısı gibi oldu. Yazının sonlarına doğru karakter sayısı azlığından az yazdım. Ama aslında herkese sayfalarca yer ayırabilirim. İşin ilginci en fazla yeri Puri kapladı.

Puri: Ofisimizin kedisi. Bebekken ofise girdiğinde bu kadar çok yazıya konuk olacağından, hatta üreyip yavrularının evimize konuk olacağından zerre haberi olmadığına eminim. Sinan Puri'yi ofise ilk getirdiğinde hepimiz onu çok sevmiştik. Bu minik pofuduk tekirin isim babası Tuğbek olmuştu. Aslında Puri üreyip iyice tüylenene kadar sorun yoktu. Ama daha genç yaşta hamile kalıp depodaki dergilerin üzerinde son derece edebi bir üslüpla doğum yaptıktan sonra sayesinde hepimiz kedilerin birer annesi-babası olduk. Tuvalet eğitimini tamamlayıncaya kadar derginin canına okuyan ve Şennur Abla'yı çıldırtan Puri en sonunda Faruk'un koltuğuna el, hatta vücut, ayak ve kafa koyup tüm koltuğun üstünü iki tabaka kıl yaptığından beri ofiste bir koltuk sahibi. Bütün gün onun üzerine kıvrılıp uyuklar kendisi. Sevilmek istemediği zamanada çok fena tırmıklar.

Şennur Abla: Ofisimizin annesi. Süper ev yemeği yapar. Tüm ofisi toparlar. O olmasa bu erkek popülasyonu yüksek ofisi kaka götürür ve biz de hazır yemek yemekten yüzbin kilo olurduk. Yemek yaptığında, yenmezse çok üzülür. Yemeğe herkesi çağırdığında hemen inilmezse sonsuza dek "yemeğe inin" diye seslenme potansiyeline sahiptir. Tüm bu işlerin yanında sevgiye ihtiyacınız varsa bir anne gibi yanaklarınızı sıkıştırtıp kendinizi şımarttırabilirsiniz. O olmasaydı ne yapardık bilemiyorum.

Sinan: Benim kadim dostum. Şu koca dergide beraber tatile gittiğim, hatta zamanında yiyip içip çapkınlık yaptığım tek arkadaşım. Dört kollu canavar olup az kaldı adam döveceğimiz ama adamın bizim görüntümüzden ürküp daha girişmeden ağlamaya başladığı, sırtını güvenle dayayabileceğin arkadaşım. Sinanım sessizce bütün gün odasında çalışır lakin odasına girerseniz oyun trailerları açar ve odadan bir daha kaçamazsınız. OGZ Online ondan sorulur.

Tuğbek: Ara ki bulasın. Çat o toplantı, çat bu toplantı derken akşama doğru ofise gelir. Genelde o çalışırken biz evimize gidiyor oluruz. Bazen tam çıkarken birimizi yakalar. Sonra iş yapmaya başlarsınız. Bir de bakmışsınız ki sabah olmuş. O olmasa bu şirket ayakta duramaz. Bizim iş beynimizdir kendisi.

Serpil: Ay başında çok neşelidir, her zaman çok güzel bir gülüşü vardır ama ay sonu (mesela bu ay olduğu gibi) yazınızı geciktirmişseniz (mesela benim yaptığım gibi) sesini bile yükseltmeden size yanlızca bakması bile kaçacak delik aramanız için yeterlidir. İşin kötüsü kaçamazsınız çünkü tüm deliklere girilmiş, tüm güvenli aralıklar kuşatılmış ve hatta memleket dahilinde yönetimde olanlar düşmanla işbirliğine gitmiştir.

Faruk: Kas yığını Free2Play direktörüdür. Candır. Kas yığınıdır ama o kel kafanın sakın boş olduğunu düşünmeyin. Allah hem kas hem beyin vermiş ve yürü ya kulum demiş. O da koşmaktadır.

Damla: Onu ilk gördüğünüzde yanaklarını sıkıştırmak istersiniz. Sonra benim gibi gibip sıkıştırırsınız ve o yanlızca gülümser. Ayağa kalkarsa 1.78cm boyunda olduğunu görüp komplekse girersiniz. Ama o genelde kalkmaz. Her zaman masanın altına girip bacak bacak üstüne atarak çalıştığından masanın ucundan çıkan ayakkabısını görürsünüz. Şu aralar diyettedir ve süper olmuştur.

Volkan: Benim müzik kutum. Bütün gün enfes rock, heavy metal ve türevi parçalar çalar. Ona bağışladığım eski test sisteminin hoparlörlerini açıp etrafı inletir. Muhabbeti süperdir. Konsere de gideriz.

Ozan: İsviçre çakısı gibi adamdır. Elinden her iş gelir. OGZ Online'ın altyapısı bir yana, donanım dendi mi her şeyden anlar. Özellikle ses konusunda uzman olduğundan onunla donanım incelemek büyük keyiftir. Ofisin tüm network'ünü de o toplar, Ikea masalarını da o kurar, Türk kahvesi de yapar. Hiçbir işten de kaçmaz. İlkyardım da bilir. Onunla evlenecek kadının son derece şanslı olduğunu düşünüyorum nedense.

Ateş: Taa PCGamer zamanlarında saçları olan arkadaşım benim. O olmasa finansal hiçbir işimiz yürümez. Siz onu abone konularından da tanıyabilirsiniz ama aynı zaman süper bir oyuncudur. Özellikle Diablo'ya hastadır.

Ayşegül: Tek kişilik reklam departmanımızdır. Reklam toplantılarında ben teknik konulara girersem ister istemez havalara bakmaya başlar. Dergide gördüğünüz tüm reklamları o toparlar. O olmasa maaş alamazdık be!

Eren, İpek, Mert ve Can. Sizleri de çok seviyorum ama yer kalmadı. Gözünüzü seveyim kırılmayın. Ulan amma çokmuşuz yav! O yüzden hızlı meta tagliyorum sizleri. **Eren:** Sessiz, uzun saçlı, süper zeki. **İpek:** Bebekken çok güzelmiş, şimdi daha da güzel. Animecim, Japonum benim. **Can:** Sen olmasan içinde RYO bulunan hiç bir muhabbet çekilmez. **Mert:** Adı gibi adam, sağ kolum, sol kolum, adamım.

İşte böyle sevgili yıllık. Şimdi en salak ve klişe kapanışla yazıyı bitiriyorum: Sevgili arkadaşım. Her ne kadar burası yazının sonu olsa da biz seninle sonsuza dek arkadaş kalacağız. Uzak olsak da kalbimiz hep bir arada olacak. Bir gün bir yerlerde (mesela sonraki sayıda) görüşmek ümidiyle.

Bu "Fellowsheep" hikâyesi içinde bir de Burak olmalıydı ama o ego-zero bir insan olduğu için, kendini anlatmamış, Hayalet Gemi'yi diğer yolculara ayırmış.





HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

Naruto gibi dokuz kuyruklu

Ne zamandan beri sahip olduğumu hatırlayamadığım bir huyum var: Yaptığım veya yapacağım bir şeyi düşünürken veya girişeceğim bir işi planlarken, beynimin bir kısmı da o olayla/işle ilgili gerçekleşmesi olası tüm negatif sonuçları birer birer, sanki bir senaryo dökümü gibi önüme getirir.

Etrafımdaki insanlar tarafından çok tartaklanırım bu huyum nedeniyle. (Tartaklanma derken, psikolojik baskı babında. Fiziksel olarak hayatımda tartaklanabilmiş değilim. Çok istesem de tartaklanamıyorum garip bir şekilde :) Her gün gördüğüm iş arkadaşlarım "felaket tellalı" der iken, 4-5 yılda bir gördüğüm canım halam bile "menfi adam" diye isim takmıştır bana. Ateşi var ki demek, dumanı çıkıyor.

Lakin herkesin benden zaman zaman vebalıymışım gibi uzak durmasına sebep olan bu huyumun şimdiye kadar beni stres topu haline getirmesi haricinde hiçbir yan etkisini görmedim (şey, herkesin benden zaman zaman kaçması haricinde tabii, ama ben de o zamanlarda yalnızlığımın tadını çıkararak negatifi pozitife çeviriyorum :). Ve ne kadar ilginçtir ki, bir işin sonucunda olabilecek kötü senaryoları ne kadar çok kurgular, çıkış yöntemlerini ne kadar hesaplarsam, işim o şekillerde asla ters gitmemiştir (maşallah diyelim burada, çünkü bende bir de inanılmaz bir nazar-power var. Ama o başka bir köşenin konusu). En ağır darbeleri, daima en beklenmedik yerlerden, aklıma hayalime asla gelmeyecek kişilerden ve şekillerde yemişimdir. Hayal gücümün ve kurgu yeteneğimin sınırlarının dışında kalan olasılıklardır bunlar.

Bu şekildeki bir düşünce yapısının psikolojide mutlaka bir adı vardır, bilen beni aydınlatsın lütfen. Dediğim gibi, bu şekilde yaşamaya alıştım ben. Ama hayatımda onlarca önemli olay peşi sıra dizilmeye başladığında, işlemci kapasitem tüm olası kötü sonuçları işlemeye çalışırken balatayı sıyırma noktasına gelebiliyor. Yeni bir ofise taşınmak mı zorundayız? Evlendik, şimdi de çocuk sahibi olma zamanı mı geldi? Apartmanın temeline su mu sızmış? Sürekli başım mı ağrıyor? Ev sahibi mahkemeye verir tüm yılın kirasını alır o çocuğa bakamayız sonra bize asla saygı duymaz çünkü berbat bir zamanda yaşıyoruz kesin taşıyıcı kolonlar çürüdü aha yakında göçer bu apartman ayrıca kesin beyin kanseriyim ondan aşağısı kurtarmaz haaah yeteeeer!...

Böyle zamanlarda her şeyin, ama hayır ve şer olan her şeyin Allah'tan olduğunu hatırlayabilirsem, beynimin bütün kıvrımlarına saldıran düşünceler arasından sadece bu düşünceyi çekip yüzeye çıkarabilirsem sakinleşebiliyorum ancak. Hayır da, şer de O'ndan. Kontrol edebildiklerini edersin, edemediklerini düşünmenin manası yok. Ancak ahmaklar her şeye anında sevinir veya üzülür. Biz puzzle'ın sadece tek bir parçasıyız, O ise tümünü biliyor. O yüzden, sakin ol. Bırak gitsin hayat, aktığı şekilde gitsin. Tüm olasılıklara göre değil, varacağın noktayı görünce, ona göre davranırsın.

Ancak böyle tüm tilkilerin kuyruklarını elime alıp birbirine bağlayıp "durun bakalım" diyebiliyorum. Ama her zaman bunu başaramıyor insan evladı işte. Yine başlıyor tilkilerin kuyrukları fıldır fıldır dönmeye. İnsan kendi benliği dışındaki onca, yüzlerce, binlerce insanı yeri geldiğinde kontrol edebiliyor da, kendi iç dünyasını en zor kontrol altına alabiliyor ya, ne acayip.

Hayatımda onlarca önemli olay peşi sıra dizilmeye başladığında, işlemci kapasitem tüm olası kötü sonuçları işlemeye çalışırken balatayı sıyırma noktasına gelebiliyor.





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Me Gusta!!!

Herkesin beceremeyeceği zor bir oyun bu ama kazananın ödülü büyük olacak

Yıllardır sizinle oyun deneyimlerimi paylaşıp duruyorum. Ama benim için en az onlar kadar eğlenceli olan mutfak maceralarımdan pek az bahsettim. Sanırım bu, okurlarımızın %95 erkeklerden oluşmasından ve bizim halkta erkek ve yemek yapma eyleminin bir türlü yan yana gelemeyişinden. Ne var ki mutfakta harikalar yaratan bir erkek, kadınlar için çok etkileyicidir. Elbette şöyle sıkı karın kaslarından six pack sergilemek kadar değil... Biz nasıl ki "Sevgilim dünya güzeli olsun ama yemek yapamasa da olur" diyebiliyorsak (demiyorsanız sorun sizde valla), onların da farklı düşündüğünü sanmam. Ama hepiniz bilgisayar oyuncusu olduğuna göre içinizde six pack yapmış olanlar da pek pek azdır. O yüzden siz "vahşi cazibeli bakış" ve "etkileyici spontan espri" yetenekleriniz üzerinde çalışadurun, ben de kadının kalbine giden yolu açabilecek yemek tariflerimi vereyim. Çünkü eninde sonunda birgün bir kadına yemek yapmak zorunda kalacaksınız. Kadın okurlarımız okumazsa sevinirim, süprizi kaçmasın, size yapıcaz bu yemekleri sonuçta.

Çoğunuz erkek olduğuna göre asıl ustalaşmanız gereken yemek türü biftek. Doğamızdan mıdır, ete olan aşkımızdan mı bilmem ama şu yaprak sarma olayını beceremezken geçmişte möööʼleyen malzemelerden harika şeyler çıkarabiliyoruz. O yüzden işe oradan başlayalım. Bizim erkeklerimiz mangala meraklıdır, et diyince, "Verdim ateşi çıraya, caz cuz çeviriyorum" muhabbetleri başlar ama yılda kaç kere mangal yapıyorsunuz ki! Ayrıca mangal pek nadiren romantik bir akşam yemeğine denk düşer. Biz o yüzden mutfakta pişen bir bifteği hedefleyeceğiz.

Mööö'nün Anatomisi
İyi biftek pişirebilmenin sırrı et türlerini bilmektedir öncelikle. Genelde üç tür biftek vardır: Kontrafile, Bonfile ve Antrikot. Bu etler bir araya gelip *DotA* veya *LoL* oynayacak olsalar sınıfları sırasıyla Tank, Assassin ve Carry olurdu (vallahi alakalı). Yani Kontrafile genelde sert ve tatsızdır ve bu yüzden marine etmek gerekir, sabırlı ve özverili olmayı gerektirir (geçiniz). Bonfile çok yumuşak, kolay pişen ve lezzetli bir ettir (ucuzundan Kill alır yani). Antrikot ise iyisini bulursanız bifteklerin en güzelidir (End-game'de bıraktığı lezzet gün boyu damağınızda kalır). Bir de Dry Aged'ler vardır; T-bone, NY Steak, Dana Pirzola gibi ama onlar uzun ve pahalı bir hikâye, çok meraklı olan araştırsın (*WoW* karakteri bunlar).

Bonfile alırken hazırı seçmeyin, kendiniz dilimletin. İki parmak kalınlığında olsun (kallavi yani) ve dövdürmeyin. İyi antrikotun ilk özelliği ise üzerinde iri yağ parçaları olmamasıdır. Etin dörtte biri koca koca yağlardan ibaretse, üçkağıtçı kasap yağını iyi temizlememiş demektir. Pahalı et alıyoruz madem boşuna yağa para vermeyelim, para bol olsa ne uğraşıyoz yemekle, pahalı restorana gideriz di mi? Söyleyin temizlesin o yağları, reddederse kızın, almayın, küfrederse kaçın (elinde bıçak var). Antrikotun lezzetini belirleyen içindeki ince yağ damarlarıdır. Babam bunlara çıralı et der, halk içinde başka ismi var mıdır bilmiyorum. Etin içinde beyaz beyaz bir sürü ince çizgi görüyorsanız bilin ki lezzetlidir, kıpkırmızı ve hiç yağsız antrikot işe yaramaz, kontrafileden farkı yoktur (oyunun sonuna gelirsiniz et halen 12. seviyede, defeat yazarlar hanenize). Antrikotu en az bir parmak kalınlığında kestirin, birlikte yiyeceğiniz kişiler ete meraklıysa bir buçuk parmak kalınlığını göze alabilirsiniz ve kesinlikle dövdürmeyin.

Bifteko Diabolica el Grande!
Biftek pişirirken yapabileceğiniz en büyük hata baştan tuzlamaktır. Pişmemiş kırmızı eti tuzlarsanız suyunu salar kendinden geçer, ağır zırh giymiş büyücüye benzer. Teflon bir tavaya azıcık zeytinyağı dökün ve altını harlayın, tava kızınca (aman yağ yanmasın) eti atın. Et cazır cuzur yanmaya başlayacak, hiç panik yapmayın, altı kızarana kadar bekleyin, sonra ters çevirip öbür tarafını da kızartın. İki yüzü de kızarınca altını sonuna kadar kısın ve içi pişene kadar usul usul pişirin. Bizde genelde tersi yapılır, ağır ağır pişirilir ve olmasına yakın ateş harlanıp üstü kızartılır. Ama tam tersini yapar yani yüzünü kızartıp sonra içini pişirirseniz suyunu salamadığından daha yumuşak ve lezzetli olur. Bu yönteme dağlama da denir, biftek pişerken içinden bir dolu su çıkıyorsa bilin ki yeterince dağlayamamışsınız. Ama içinin iyi pişmesini bekleyin, kadınlar genelde kanlı az pişmiş eti sevmez.

Biftekte işi tam usta seviyesine çıkarmak istiyorsanız teflon tava yerine ağır dökme demir tava kullanın (dökme tava lezzette mangala denktir, biz buna "Iron Cast Flaming Dava +3" de deriz). Altını üstünü kızarttıktan sonra değirmenle biraz karabiberleyin (değirmenden geçen taze karabiber, toz karabibere on basar, biri PES'se diğeri FIFA'dır). Yağı ilk attığınızda tavaya iki diş sarımsak bırakırsanız daha da lezzetli olur. Pişmesine, yani ateşten almaya üç beş dakika kala yine değirmenle deniz tuzu serperseniz üzerinde altın gibi parlayan bir sos oluşur. Bu biftek pişirmede ulaşabileceğiniz en üst noktadır, çok deneyim (XP) gerektiriyor ama tavada parıl parıl parladığını gördüğünüz gün bifteğinizin, bilin ki Level Cap'e ulaşmışsınız. Eğer dana eti değil kuzu istiyorsanız bu söylediklerimi pirzola veya külbastı ile de yapabilirsiniz. Kurallar aynı, eti dövdürmeyin, baştan tuzlamayın. Tek farkı ilk baştaki kızartma işlemini kısa tutmak, çünkü kuzu eti daha hızlı pişer. Kuzu etinde mutlaka kekik de kullanın bolca, yoksa ağır kokar. Ayrıca Goyun'umuzdan uzak durun lütfen, onu daha biz bile yemiyoruz.

El Garnitore Magnifico!
Bifteğin yanına iki tür basit garnitür yapın, mutlaka pratik bir şeyler olsun ki asıl ilginizi ete verebilin. Karbonhidratlardan patates kızartması, Gnocchi (patates makarnası, iki dakikada pişer, çok haşlamayın, su üstüne çıktı mı olmuştur) ya da Tortellini (İtalyan mantısı, Barilla'nınki şahane) iyi gider. Basitlik ve etkileyicilik endeksinde ilk tercihim Tortellini olur. Ayrıca çakıl taşı büyüklüğünde doğradığınız patatesleri zeytinyağı, kırmızı ve karabiber ve kekiğe bulayıp 180 derece fırında 20 dakikada falan

pişirerek harikalar yaratabilirsiniz (fırında patates işte bildiğiniz). İkinci garnitürünüz sebze olsun. En kolay ve lezzetlisi buharda pişirmek. Bunun için tencere içine oturan aparatlar var (şöyle bişiler ***bit.ly/H0gnQZ*** mesela, IKEA evimizin her şeyi). Tencerenin dibine bir parmak su koyun, aparatı yerleştirin, sebzeleri üstüne koyun. Orta ateşte sebzeler yumuşayana kadar kapağı kapalı pişsin. İlk denemede muhtemelen canını çıkaracaksınız, abartmayın. Patates, karnıbahar, brokoli ve havuç en iyi sonuç verenler. Ama her biri ayrı sürede pişer, hepsini tencreye birazcık ayrı koyun ki hızlı pişeni (brokoli) önden çıkarabilin. Eğer dökme demir tavanız varsa sebzelerinizi soteleyebilirsiniz de. Az zeytinyağı ile tavayı yağlayın ve yüksek ateşte sanki mangalda pişiriyormuş gibi sadece bir kere çevirerek pişirin. Sotesi güzel olan sebzeler: Büyük tatlı kırmızı biber, patlıcan, kabak vs.

Salad del Corazon!!!

Geldik son vurucu silahımız olan salataya. Bizim memlekette domates, salatalık, soğan, yeşil biber ve maruldan oluşan, halk içinde Çoban veya Mevsim; benim geneline Banal Salata adını verdiğim salatalar popülerdir. Ama en basit ve güzel salata aromatik otlarla yapılandır. Öhe!! Ne bu aromatik otlar şimdi! Şöyle tazesinden, parlak yeşilinden maydanoz, nane, roka, taze soğan en kolay bulabilecekleriniz. Eğer büyük süpermarketlere veya pazara giderseniz fesleğen, reyhan, kuzukulağı, taze sarımsak da bulabilirsiniz (bunlar Epic Item). Bunları bol bol alıp güzelce yıkayın, şöyle bir silkeleyin suyu gitsin, hatta bir süzgeçte süzülsün biraz. Bol kullanın acımayın, mesela hepsinden demetin dörtte birini kullanın. Sonra taze soğan ve taze sarımsağı ayrı olarak ince ince doğrayın. Diğerlerini saplarını yolduktan sonra hep birlikte top yapıp irice doğrayın. Mesela rokalar 3-4 parçaya ayrılsın yeter. Sonra hepsini geniş bir salata kasesine koyun. Üzerine biraz zeytinyağı ve tuz gezdirin. Sonra varsa balzamik sirke, o yoksa nar ekşisi, o da yoksa bir adet limonun suyunu gezdirin. Üçü de var diye birbirine katmayın, biri yeter, ekşilereytıra dönmesin yemeğiniz.

Güzelce karıştırın. Daha şık gözükmesi ve renk katması için üzerine ikiye veya dörde bölünmüş minik kokteyl domatesler de koyabilirsiniz.

Bella Mi Soohofra!!!

Etkileyici bir yemeğin üçte biri ne yaptığınız, üçte biri ne kadar iyi yaptığınız, üçte biri ise nasıl sunduğunuza dayanır. Biftek ve garnitürleri çok geniş (min 26cm) ve düz bir tabakta sunun. Eğer öyle bir tabağınız yoksa eti tek başına daha küçük bir tabakta sunup garnitürleri yanına kaseler içinde sunabilirsiniz. Ama ortak kase olmasın, sizinki ile onunkiler ayrı olsun (öküzlüğün alemi yok). Tabağın yanına üçgen katlanmış peçete üzerine çatal ve biftek bıçağını unutmayın (biftek bıçağı geniş tırtıklı olur). Sofra derli toplu ve güzel olsun. Masanın ortasında mum, tek bir gül gibi saçma salak işlere girmeyin, arabesk klip mi bu? Eğer ekstra efor harcamak istiyorsanız güzel bir şerit örtü (runner) ve peçete takımı alın (***bit.ly/H5WMSZ*** ve ***bit.ly/H23mfO***). Eğer alkolde sorun yoksa mutlaka yanına şarap açın. Kırmızı ete kırmızı şarap, beyaz ete beyaz şarap genel kuraldır. Yemek sonrası tesisatınız varsa bir espresso, yanına pastaneden aldığımızı saklamadığımız bir tiramisu şık olabilir ama şart da değil, fazla bile masraf yaptık zaten.

Bu güzel akşam yemeğine biraz daha renk katmak için yemeklerinize kulağa etkileyici gelen ama saçma sapan isimler verebilirsiniz. İlham almak için yazının arabaşlıklarına bakabilirsiniz. Yemek kolay iş değil, ilk denemede yanılmak çok normal. O yüzden o özel günü beklemeden bunu önce yakın arkadaşlarınıza pişirebilirsiniz. “Eline sağlık abi de sen yemek falan, pofuduk musun yoksa?” yorumunu yapanlarla ilişkinizi kesin, takdir eden arkadaşlarınız zaten can dostunuz olacaktır.

Diyelim ki asla böyle bir yemek ortamı yakalayamadınız bir kızla (Forever Alone) veya her şey yolunda gitti ama son anda kızın vejetaryen olduğunu öğrendiniz (Epic Fail) veya yemek iyiydi ama hatun kişi yedi götürdü bir etkilenme yok ortada (Friendzoned)… hiç üzülmeyin. Şu sofrayı kurabiliyorsanız cidden, kurun kurun yiyin kardeşim. Dünyada kendine ziyafet çekmekten güzel şey var mı? Bakarsınız bir gün paylaşacak güzel bir kız da çıkar karşınıza.



Bifteğin en iyisi The Cow King’den çıkar. Genelde bulması zordur, Cow Level’ın derinliklerinde yetişirler. Magic Resist’leri olduğundan büyü ile pişirmek mümkün değildir ve yerken elektrik çarpabilir.

Posta İdaresi



Dahi anlamına gelen Einstein ayrı yazılır.

Biz de seni bekliyorduk, elli dördüncü Posta İdaresi'ne hoş geldin Einstein.

✉ AMERİKA'DA DERGİ BULMAK

Merhaba sevgili Eren Abi ve Oyungezer ailesi. Benim size iki tane sorum olacak. Vaktiniz varsa tabii ki :) Başlıyorum hazırsanız (kolay sorular Eren Abi, merak etme zorlamayacağım seni).

Hoş geldin Tugsad! Alınma ama ismini sesli okuyunca aklıma Türksat geldi; aklım 1739130 karış (yaklaşık 400km) havada, yörüngede dolaştığından olsa gerek.

Şimdi ben yaklaşık bir yıldır Oyungezer dergisini kaçırmadan okuyorum. Ve kitap ayıracı kullanarak okutuyorsunuz derginizi, bunun için size bol bol teşekkür borçluyum. Ben 6 Şubat'ta Amerika'ya geldim bazı sebeplerden ötürü (gizli polis veya ajan değilim).

Hazır gitmişken başkanlığa adaylığını koy bence. Benim oyum sana. Santorum seçilirse Amerika'yı terk edeceğim, boykot edeceğim, bir şeyler edeceğim vallahi.

Oyungezer'i nasıl bulabilirim, bir yardımcı olur musunuz? Abonelikse abonelik kardeşim, para mühim değil, işin ucunda Oyungezer var.

Bitti buraya kadarmış dedim. Unuttum bile dedim. Avuttum kendimi sözde. Ama yine de akıyor gözyaşlarım, ıslatıyor yastığımı, Oyungezer'i özlediğim gecelerde... demiş ünlü bir sanatçımız, ama bunun konumuzla bir ilgisi yok. Sadece zaman kazanmaya çalışıyorum.

Türkiye sınırları dışında Oyungezer bulman mümkün değil ne yazık ki. Ya buradaki birine aldırıp saklatacaksın ki bu durumda dergiyi kim bilir ne zaman okuyacaksın. Ya buradaki birine aldırıp kendine postalatacaksın ki bu durumda biraz tuzlu olur ve eline en az bir hafta geç ulaşır. Ya da biz sana dergiyi PDF formatında göndereceğiz ki hayır, böyle bir uygulamamız yok. Seçim senin.

İkinci soruma geçiyorum. Skyrim hastasıyım. Zaten Skyrim'i bir kez oynayan nasıl ondan vazgeçebilir ki? Dün Skyrim'in online modunu gördüm ve kurmak için yaklaşık üç saatimi harcadım ama ne yazık ki kuramadım :(Oyungezer forumlarında saatlerce aradım ama bulamadım. Nasıl kurabileceğimizi anlatırsanız çok memnun olurum.

Modun resmi sitesindeki *Game Info > Installation Guide* sayfasında kurulumun videolu anlatımı var aslında, oraya bakmış mıydın? Benim buraya yazacaklarımı okumandan daha açıklayıcı olacaktır onu izlemen.

Sorularım bu kadar, cevabınızı en kısa zamanda almak dileğiyle.
Not: Bilgisayarımda Türkçe klavye olmadığı için böyle yazmak zorunda kaldım, affedin beni.
Tugsad Karasis

Mektubunu düzenledim ama isminden emin olamadığım için olduğu gibi bıraktım. Tugsad Karasis mi, yoksa örneğin Tuğsad Karaşiş mi bilemedim, kusura bakmayasın. Oralarda kendine iyi bakasın, gavur oyun dergilerine yüz verip bizi unutmayasın.

***Son anda gelen düzenleme:* Bir dakika... Yahu sen Amerika'daydın, değil mi? Ben mektubunu buradan cevaplayınca hiçbir manası olmadı, değil mi? Neyse, yazdık artık bir kere.**

✉ YAPIŞKAN SAYFALAR SORUNU

Merhaba ve iyi çalışmalar Eren Abi.

Yine mi sen?

Hangi Windows'ta vardı hatırlamıyorum (belki hepsinde vardır), Shift tuşuna art arda birkaç kez basınca "Yapışkan Tuşlar" yazan bir pencere çıkıyordu. Ne işe yaradığını anlamadığım bu özellik kapatılabiliyordu. Şimdi derginizde benzer bir sorun yaşadım. İki sayfa birbirine yapışıktı, onları ayırdım. "Eee-ee?" diyeceksiniz şimdi... Öyle işte, bir şey yok :)

Ehem. Gereksiz bilgi yığını geliyor, hazır olun.

Windows 95'ten beri hayatımızda olan ve Shift'e arka arkaya beş kez basıldığında karşımıza bir seçim penceresi çıkaran Sticky Keys ya da nam- ı diğer Yapışkan Tuşlar, esasında fiziksel engelli kullanıcılar için tasarlanmış olsa da daha çok bizi oyundan düşürmek ve asabımızı bozmak görevini üstlenmiştir. Çalışma mantığıysa şöyle: Diyelim ki art arda Ctrl+C ve Ctrl+V yapmanız gerekiyor. Yapışkan Tuşlar açıkken Ctrl'e basılı tutmak yerine başta bir kez basıp bırakıyorsunuz ve bilgisayarınıza göre o tuş basılı durumda kalıyor. İşiniz bitince bir kez daha basıyorsunuz ve tuş normal haline dönüyor. Ya da daha basit bir örnek olarak Shift'in Caps Lock gibi çalıştığını düşünebilirsiniz.

Hazır böyle klavyelerin enteresanlıklarından konu açılmışken şu gizemli Scroll Lock'tan bahsetmemek olmaz. Num Lock'ı denemeyanılmayla anladık, Caps Lock'ı zaten biliyoruz, fakat o Scroll Lock da neyin nesi? Yıllar boyunca karanlık köşelerde bu bilgiden yoksun, talihsiz bir hayat geçirdim ben. Sizlerin de aynı duruma düşmenizi istemem: Uzun yıllar önce Scroll Lock açıkken ok tuşlarına bastığınızda şu yanıp sönen yazı imlecini hareket ettirmektense sayfayı kaydırması (scroll) amaçlanmış. Günümüzdeyse bu özellik Excel gibi birkaç istisna dışında hemen hemen hiçbir programda kullanılmıyor.

Ehem. Gereksiz bilginin sonuna geldik, ama daha senin şu yapışkan sayfa meselesi var. O konuda bir bilgim olmadığı için matbaayı suçlayacağım izninizle.

OGZ ağaçtan yapılıyor ama niye yaprakları solmuyor?

yavaşça alkışla* *hızlan* *ayağa kalk* *ıslık çal

Neyse, ben pil almaya gidiyorum, bilgisayarımın saati durmuş yine!
Semih Etiğ

Aslında kurmalı bilgisayar olsa mesela, di mi? Tam oyunun ortasında yerimizden kalkıp, kasanın arkasına eğilip bilgisayarı kurmamız gerekse. Ya da büyükbaba bilgisayarı olsa, işlemci gücüyle değil de





ahşap gövdesinin içindeki sarkaçla çalışsa... Neyse, beni bir süre hayal gücümle baş başa bırakın lütfen. Semih, hoşça kal. Şansal, sıra sende.

✉ FINAL FANTASY & KINGDOM HEARTS

Selamlar Oyungezer ailesi. İlk sayınızdan beri sizi severek takip ediyorum, özellikle askerde bulunduğum bu dönemde en büyük eğlencem Oyungezer okumak. Giriş kısmını kısa kesiyorum ve hemen sorularıma geçiyorum.

1- Hastalık derecesinde Final Fantasy hayranıyım ve bu serinin ülkemizde hak ettiği ilgiyi görmediğini düşünüyorum. Siz bu konuda ne düşünüyorsunuz?
Genel olarak J-RYO sevenlerin sayısı çok fazla değil kanımca, ama özellikle eski oyuncular *Final Fantasy*'nin kıymetini bilir.

2- Final Fantasy serisi X-2'den sonra özellikle senaryo ve sürükleyicilik açısından çöküş dönemine girdi. Ben bunun nedenini Japonların kendini batıya daha çok sevdirip, batıda daha çok satış yapma politikası olarak görüyorum. Tıpkı yeni Silent Hill ve Resident Evil oyunlarında olduğu gibi. Bence Japon yapımı oyunların batıya yönelik yapılması bütün büyüyü bozuyor.
Olabilir, ama bir başkası da tam tersine Japonların sırf kendi ülkelerindeki tuhaf hayran kitlesini memnun edebilmek için sürekli yaratıcılıktan uzak, birbirinin aynı mekanikler üzerine kurulu oyunlar geliştirdiğini ve bu zinciri er ya da geç kırmaları gerektiğini söyleyecektir. Dürüst olmak gerekirse hanginize daha çok hak vereceğim konusunda kararsızım.

3- Square'in oyunu olan Hitman'in Türkçe çıkacağını duydum, sizce Final Fantasy serisini de ileride Türkçe görebilir miyiz?
Aynısını ben de duydum; *Hitman Absolution* Türkçe altyazıyla gelecekmiş ki bu gayet sevindirici bir gelişme. *Final Fantasy* serisi konusundaysa pek ümitli değilim doğrusu... Bir oyunu Türkçeye çevirme işine girişmeniz için ya o oyunun Türkiye'deki satışlarına yeterince katkıda bulunacağına inanmanız ya da soyadınızın Yerli olması gerekiyor.

4- Sony neden Everquest 2'yi PS3'e yapmıyor? :P
Ciddi sormamış gibisin ama sorunun cevabı, oyunun teknik altyapısının buna uygun olmaması olsa gerek. Onun yerine bir sonraki *EverQuest* oyununu yapsalar olur mu? *EverQuest Next* kod adlı yeni oyunun ne zaman çıkacağı belli olmasa da hem PC'ye hem de PS3'e gelecek gibi.

5- PS Vita müthiş bir alet, sizce FF X remake için bir bundle çıkar mı?
Sanmıyorum. Diğer yandan, *Final Fantasy* hediyeli mezar yapsak içine girecekmişsin gibi bir his var içimde (:

Sorularım bu kadar. Son olarak, beş seneye yakın bir süredir Final Fantasy ve Kingdom Hearts oyun koleksiyonu yapıyorum. Parça sayım bir hayli fazla. Kısmet olursa ilerde Oyungezer forumlarında sizlerle de paylaşmayı düşünüyorum. Tüm OGZ ekibine sevgilerle.
Şansal Çınar (SoraBladeXIII)

Koleksiyonunu görüp kıskanmak için can atıyoruz Şansal. Haydi kal sağlıcakla.

✉ THE FINAL COUNTDOWN

Merhaba Eren Abi,
Biz goyunların medarı iftiharı, canı ciğeri, tatlısı kıymetlisi Posta İdaresi için özenle hazırlanmış geri sayım sorularımla karşındayım! Benim için önem sırasına göre sorularımı sıralayıp bir Top 5 havası, bir Rocky Balboa karizması yakalamaya çalıştım, yüzüme gözüme bulaştırdıysam da çaktırma lütfen :)
Şu vakitten sonra geri saymasan da olur, zira ben bu giriş yazısıyla birlikte zirveye varmış bulunuyorum.

5. Gezenti gibi bir köşe olsa, ismi Özenti olsa, herhangi bir oyun karakterine benzemeye çalışıp çektiği pozları yollasa herkes? Matrak olmaz mı?
Cosplay yapalım diyorsun? Vallahi yapıp da fotoğrafını göndermek isteyen olursa seve seve yayınlarız biz. Özenti ismi de içime sindi. Katılımcı okurlara karşı ayrı bir sevgi besliyor ve içten içe bu duygularımın platonik olmadığını ümit ediyorum zaten. *(Hatta neden TDK harekete geçip "cosplay" sözcüğünü "özenti" diye Türkçeleştirmiyor ki, "özenti" sözcüğü de bunca kahırdan sonra olumlu bir anlamı hak ediyor bence -Serp.)*

4. Baldur's Gate Enhanced Edition gerekli miydi sence? Beklentilerin?
Gerekli olmasa da gayet faydalı; hem eski oyuncuları sevindirecek hem de bir sürü yeni oyuncuyu *Baldur's Gate* ile tanıştıracak. Devamı da gelir umarım. Sadece iPad'e çıkacak olsaydı temiz küfür ederdim ama, söyleyeyim. Pis küfür etmiyorum ben zaten. Gerçi geçenlerde bir fakof dedim ama valla önce Serpil başlattı.

3. Serpil Ulutürk'ün TEDx konuşmasını izledin mi? Siteden paylaşmayı düşünür müsünüz?
Canlı olmasa da izledim, evet. Sayın Ulutürk ile beraber izledik hatta. Çok iyi bir konuşma olmadığını kendisinin yüzüne de vurdum, fakat izlemiş olmaktan memnuniyet duydum ve başkalarının da aynı hisleri paylaşacağı inancındayım. Kendisini ikna edebilirsek Türkçe altyazı eşliğinde bir paylaşımda bulunabiliriz. *(Çok da güzel iyi konuştum, bakma sen ona Aykut -Serp.)*

2. Umut Yanık neden yazmıyor kaç aydır? (Dergiden ayrıldı dersen kin ve nefret duyarım sana :P)
İş güç sebebiyle yazamadı sanırım, Serpil daha iyi bilir. En iyisini yine Umut bilir ama Umut yok :(Umut yoksa hayal kırıklığı da yok diyerek avutuyorum ben kendimi, tüm Umut Yanık hayranlarına da aynısını tavsiye ederim. *(UMUUUT, yuvana dön ulan! -Serp.)*





1. Senin kişisel bir blogun var mı Eren Abi?
Var, evet. Takma adımı Google'a yazdığınızda ilk sırada çıkıyor kendisi. Google'e yazmak yerine adres çubuğuna yazıp Ctrl+Enter yapsanız da aynı işi görür. Not Defterine yazıp Alt+F4 yaparsanız çok ilginç bir şey oluyor diyecektim ama bu espri eskidi, eskitenler utansın.

Son sorudan sonra geri sayım bittiği için havai fişek falan patlatıp Gönder tuşuna basıyorum gurur ve sevinçle!
Saygılar,
Aykut Fındık

Yaratıcı mektubun için ayrıca teşekkürler Aykut, yine bekleriz.

✉ DÖVÜŞ KULÜBÜ

Merhabalar sevgili Oyungezer ailesi, Nasılsınız? Umarım iyisinizdir. Bu ay size uzun süredir içimi yiyen bir soruyu sorma arzusundayım: OGZ Dövüş Kulübü'nü yeniden başlatmayı düşünüyor musunuz acaba? Oyun dünyasına bir sürü yeni ağabey ve ablalarımız katılmışken, Dövüş Kulübü'nün yeniden başlamasını isterim şahsen ben kendim. Ayrıca, OGZ Dövüş Kulübü'nü okumak vanilyalı dondurmanın üzerindeki karameli yemek gibi bir zevk veriyordu bana. Şimdilik bu kadar, mektubumu yayınlarsanız çok sevinirim. Sağlıklı ve mutlu kalın.
Umut Şenol

Dövüş Kulübü'nü az önce kaşıkladığım kazandibi gibi fazla uzatmadan, tam tadında bıraktık düşüncesindeyim. Daha fazla uzatmış olsaydık, sabah yediğim profiterol gibi ağzımızda ekşi bir tat bırakacaktı. Ama bence asıl sorulması gereken soru şu: Hâlâ 55 kilo olduğuma göre tüm bu yediklerim nereye gidiyor?

✉ STREET STYLE

Hi! Ciao! Hola! Kısacası Eren Usta'ya



“Yayınlarsan çok sevinirim. Yayınlamayıp cevaplarsan da çok sevinirim (sevineyim yeter).”

ve OGZ ekibine MERHABA.
Ciao'ın hem merhaba hem de güle güle anlamına gelmesi hep gücüme gitmiştir. Ayıp bildiğin.

Başlıktan da anlaşıldığı gibi FIFA Street çıktı, hem de iddialı bir şekilde. Birçok kişi gibi ben de çok etkilendim. Alınır bu oyun spor oyunlarını sevenler için, değil mi ne dersin?
Henüz oynamamış ve muhtemelen oynamayacak olmamla birlikte, alternatif spor oyunlarını destekliyorum. *FIFA 98*'deki salon futbolu bile güzeldi yahu.

Neyse benim asıl söylemek istediğim konu, yakın bir zamanda PS3 konsolum için bir TV ve TV'nin platformunu hazırlamayı düşünüyorum. Yani devir teknoloji devri Eren Ustam öyle değil mi? Uncharted 3'ü, NBA 2K serisini, Gran Turismo 5 vb. oyunları 3 boyutlu şekilde oynamak fena olmaz hani. Ama bu PC ile oyun irtibatını kesmek anlamına gelmez tabii ki. Sana da bir fikir danışmak istiyorum. Bana 3D'den en iyi verim alabileceğim birkaç TV markası önerebilir misin?
Çok isterdim, fakat bu konuda bir bilgim yok doğrusu. Aklıma birkaç isim geliyor olsa da büyük olasılıkla o markalara duyduğum yakınlıktan ötürü geliyor ve söylersem 3D televizyonlarının kalitesiyle bir ilgisi olmayacak, üzgünüm. Dilersen Organize Sanayi'ye bir uğra, kapısı hemen şu yan tarafta.

Son olarak mektubumun/mesajımın arasına bir de fotoğraf sıkıştırdım. Büyük bir spor giyim mağazasında yakaladığım 'Goyun' figürlü, şekilden şekle giren bir ürüne rastladım. Hoşunuza gitmiştir umarım. Bu gönderdiğim ikinci mektubumu arasındaki resimle birlikte yayınlamanız dileğiyle. Hoşça kalın (arrivederçi).
Buğra Özelgül

O Goyun'un aynısı bizim ofisin camlarından birinde de asılı, fakat şu ana dek nereden geldiğini sorgulamak aklıma gelmemişti nedense. Gidip bir bakayım hemen. *(Bu yaz Kaş'ta görüp atlamıştık üstüne, o Goyun'lu kartona sahip olmak için kullanmadığım bir bandana edindim. -Serp.)* Sana da arrivederci Buğra (İtalyan stayla).

✉ OYUNGEZER İLE OYUN AŞKI BİR BAŞKA

Eren Abi ve Oyungezer'in tüm emektarları, hepinize tekrardan selam olsun.
Sana da selam Deniz. Buyur bakalım.

Bundan tamı tamına üç ay öncesinde, yani aralık sayısında yayınlanır heyecanı ile posta yolladım ama yayınlanmadı (ama tabii kırgın değilim :)
Hepimizin başına geliyor, üzülme. Bazen benim yazım bile yayımlanmıyor, o derece.

Sizi en azından Level'ı çıkardığınızdan beri delicesine takipteyim. Sizin ve o güzel incelemelerinizin sayesinde, biraz da akrabalarımın oyun sektörünü sevmesinden dolayı çoğu oyuna aşık oldum. Mesela Call of Duty bunlardan birisi. Sonra ilk çıktığı günden beri Pro Evolution Soccer ve tabii ki de o yıllar için şapka çıkarılacak hikâyesiyle Half-Life 1, Episode One, Episode Two gibi. Bu oyunlar aslında konu icabı ne kadar çok o sevilmeyen silahları sevdirmiş gibi görünse de gerçek böyle değil. Mesela ben durmadan Call of, CS vs. oynuyorum ama birini şurada vurayım gibi delicesine bir düşünce tabii ki yok. Böyle düşünen varsa ne olur kendisini toplasın.

Her ne kadar bu dergide çoğu kişinin emeği var olsa da Sinan Abi'nin, Tuğbek Abi'nin, Serpil Abla'nın yeri bende ayrı (çünkü onlar sayesinde bu Goyun'a aşık oldum). Forum sayfalarında şu firma şu oyunu çıkartıyor yorumu yapanlara inat biz öyle değil böyle yaparız deyip Activision, Blizzard ve benzeri büyük firmaların ekibindekilerle gerçek röportaj yapmanız da sizi diğerlerinden açık ara ayıran en büyük özelliğiniz. Bu nedenle sizi tebrik ediyorum.

Son olarak: I LOVE YOU GOYUN I LOVE YOU GOYUN I LOVE YOU GOYUN I LOVE YOU GOYUN :)
Deniz Çaycı
Bir daha söyle!

✉ KONU ÜÇ BAŞLIKLI

Merhaba Eren Abi, nasılsınız iyisiniz inşallah? :D Kısa geçiyorum hatır sormayı, bu konuda pek iyi değilim kusura bakma.
Ben de iyi olduğumu söylemekten sıkılmıştım zaten, heh.

Ben ilk defa yazıyorum size ve hatta elle yazdığım ilk e-mail sanırım :) Bahsetmek istediğim birçok konu vardı ama hepsini şu anda hatırlamıyorum, hatırladıklarımı yazacağım.
Aklına geldikçe yaz, biz hep buralardayız.

İlk olarak *[Dikkat, Mart 2012 sayısı spoiler'ı]* mart ayında yayınlanan bulmaca çok hoşuma gitti. Eğer böyle şeyler sık sık gönderiliyorsa siz de sık sık yayınlar mısınız?
Bu tarz şeyler sık sık gönderilmiyor ne yazık ki. Gönderirseniz seviniriz.

Yalnız bulmacada son üç veya dört kelime kala tıkandım ve cevapların olduğu siteyi bir yoklamak istedim. Ama sağ olsun Kerem Şirin arkadaşım bizleri trollemiş. Ayrıca ben bu TinyURL uzantısını iki harf yanlış yazmışım, bu yüzden yaklaşık beş defa farklı Twitter sayfalarıyla karşılaştım, umutla asıl sayfayı ararken trollenme olayı aklıma gelmemişti. Ama olan oldu işte, güldürdü bu beni. Aklım hâlâ o kalan kelimelerde, bu bulmacanın orijinal bir anahtarı var mıdır acaba?
Vallahi iyi hatırlattın, az daha unutuyordum doğru yanıtları eklemeyi. Bu sayfaların sağında solunda bir yerde cevap anahtarı olacak, buyur bakalım.

İkinci olarak, BF3 PC'de dolanlar haricinde bir platoon'unuz var mı (3. bir tane)?
En son üç değil de dört oldu galiba ama gördüğüm kadarıyla sonuncusu da dolmak üzere.

3. Yine mart sayısında Gotham City Impostors incelemesinde CoD: MW3 > GCI > BF3 diye bir sıralama yapmış Ali Abi. Hadi CoD-BF3 tartışmasına girmeyelim ama Gotham City Impostors ve BF3!? Lütfen ama...
Ali'yi ciddiye almıyoruz ki biz... Şaka şaka. *(Şaka mı? Alıyor muyuz? -Serp.) (Şaka şaka derken şakaların biri diğerini götürüyor. -Eren)* Bu konuya forumlarımızda da değinmişti Ali, doğrudan ondan alıntılıyorum:

"O büyüktür küçüktür bölümleri doğrudan oyunun incelendiği platform düşünülerek yapılıyor. PC için konuşmam gerekirse işler değişir, -hâlâ

Gezenti (Xinghan Chen)



:(Bahar geldi, karlar kalktı, gezin tozun, fotoğraflayın, yollayın.

Mektuplarınız için adresimiz, **postaidaresi@oyungezer.com.tr**. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Söyleyenin bir yüzü kara, söylemeyen zenci, idareci ırkçı.



Semih Etiğ hiç üşenmemiş hesaplamış. Bir kişinin ödediği para bu kadarsa, İKİ kişininkini düşünsenize!

BF3'ü bu haliyle yine pek beğenmediğim MW3'ün gerisinde tutarım- ama BF3'ün konsol sürümlerini kaliteli olmaktan ziyade Battlefield severlere bir hakaret olarak görüyorum. Ki hani oldukça büyük bir Battlefield fanı olduğumu söyleyebilirim."

Aklıma gelenler şimdilik bunlar. Derginizi ve internet sitenizi beğenerek ve sıkıca takip ediyorum, lütfen bu gidişatınızı bozmayın, lütfen. Ayrıca bunu dergide yayınlarsan çok ama çok sevinirim Eren Abi (sıkılıyorsundur bu sözden biliyorum ama). Hürmetler :P Ata Burak Sakarya
Yo, iyi böyle. İyidir iyi.

✉ BİRAZ GECİKMİŞ BİR MEKTUP

Merhaba! Eren Abi nasılsın? Hal hatır faslını kısa kesip lafa gireceğim direkt. Sana çok önemli sorularım olacak.
Heyecanla bekliyorum...

47 mi, Ezio mu, Altair mi?
...Ühüh.
Hepsi de iyi suikastçılar ama hangisi daha iyi sence? Ben klasik BF3-MW3 kıyaslamasını yapmaktansa bu soruyu sormayı tercih ettim, çünkü MW3-BF3 kıyaslaması artık Real Madrid-Barcelona tartışmasına döndü.
El Clásico diyorsun, güzel diyorsun. Sorunu ilk başta ciddiye alamadım ama sonradan aklıma yattı biraz. Çok detaylı karşılaştırma yapacak ne halim ne de yerim olmasa da en azından soğukkanlılık bakımından 47 alır diyorum.

Herkes Assassin's Creed 3 hakkında şu konuyu merak ediyor: "Hidden blade var mı?" Yahu akıl var mantık var (bir de sizin derginin kapak resmi var). Hidden blade, assassin'lerin özünde var, onu çıkarırlar mı hiç? Zaten derginin mart sayısının kapak resmini dikkatlice inceleyen gözler Connor'ın baltayı tuttuğu elindeki hidden blade'i fark etmiştir. Etmemişse de buradan açıkça söyledik artık.
Kızma Tuncer, herkeste senin gibi kartal gibi gözler olmayabilir.

Son bir soru sorup mektubumu bitireceğim ki eğer mektubumu yayınlarsan başkalarının yerini yemeyeyim. Binary Domain hakkında düşüncelerin neler? Yani iyi bir oyun olduğuna inanıyor musun?
Aksiyon kısmı çok umurumda değil doğrusu ama konusu ilgimi çekiyor, ilk tanıtım videosunu izlediğimden beri aklımın bir köşesinde hep. Videodaki sahneler bana *The Second Renaissance*'ı hatırlattığı içindir belki de, bilemiyorum. Her halükarda oyunun PC'ye de çıkacağını duyunca pek sevindim. Muhtemelen çok iyi bir oyun olmayacak ama yine de oynamaya değer diye düşünüyorum.

Bence Binary Domain mükemmel bir oyun olacak. Ondan beklentilerim büyük. Neden bilmiyorum ama birden kanım ısındı bu oyuna. Bana sanki Mass Effect 3 ile Uncharted 3 kırması bir şey olacakmış gibi geliyor. Keşke PC'ye de gelseydi demekten kendimi alamıyorum. ***[6 Nisan'da Steam'e geliyor, valla! -Eren]*** Çünkü ne bir Xbox 360'ım ne de bir PS3'üm var :(Bu nedenle Uncharted 3, Gears of War 3 ve nicelerini oynayamadım.
Acını paylaşıyorum Tuncer. Teorik olarak ofiste dilediğim kadar oyun oynama imkânım olsa da illa ki evimin rahatlığını arıyorum ve evimde de konsolum yok. Gerçi artık kullanmadığım bir PS2 var ama onu da ofisten yürütmüştüm zaten, kimse geri istemediği için üzerine yatmış durumdayım. Ehe ehe.

Neyse fazla uzatmayalım ki başkalarınınkine de yer kalsın. Tabii eğer benimkine yer kalırsa. Yayınlarsan çok sevinirim. Yayınlamayıp cevaplarsan da çok sevinirim (sevineyim yeter).
4. Geleneksel 2012 Dürüst Okur Ödülü senindir.

Tüm Oyungezer ekibine selamlar (kimse alınmasın özellikle de Sinan Abi'ye).
Tuncer Haydarlar

Aleykümselâm diyor Sinan Abi. Demiyor, şimdi ben uydurdum.

✉ KONUŞULMAMIŞ OYUNLAR

Merhaba Oyungezer ailesi... Lise 2. sınıf öğrencisiyim. Param olduğunca derginizi alıyorum ve severek okuyorum. Hiç uzatmadan soruma (izninizle vesselam) geçiyorum...

Mart sayısındaki The Last of Us oyununun kimyamız tutuyor mu bölümüne "su, yeşillik, mantar" yazmışsınız. Çok saçma ve gereksiz değil mi? Neden böyle bir şeye ihtiyaç duydunuz?
Her üçü de *The Last of Us*'ı anlattığı için olabilir mi acaba? Yazıyı okumadıysan oku bence. Hemen ardından da http://tinyurl.com/zombilestirebildiklerimiz adresini bir ziyaret et. Sonuç: Cordyceps çok kötü bir şeydir.

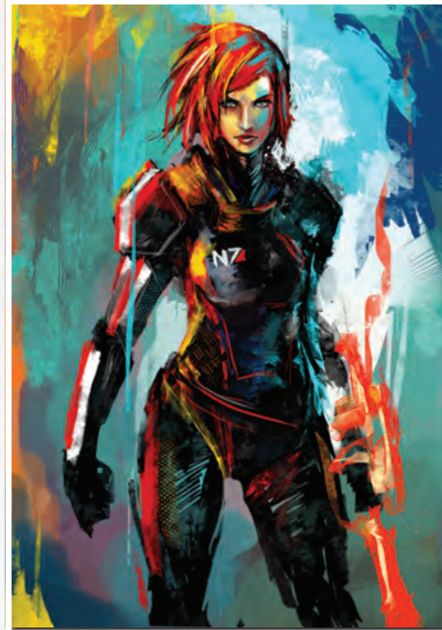
İkinci sorum: Oyungezer'e mobilden abone olursak dergimiz direkt kapımıza mı geliyor, yoksa posta kutusunun oraya mı bırakıyorsunuz? Eğer oraya bırakırsanız benden önce bazı kişiler kapar valla ;(
Oyungezer'e abone olduğunuzda derginiz kapınıza kadar geliyor. Kapınızı o resimdeki gibi Goyun mu çalıyor emin değilim ama. *(Biraz da Guryenin o gün ne kadar yorulduğuna ve kaçıncı katta olduğunuza bağlı, üşenmezse kapınıza geliyor, değilse posta kutusuna bırakıp kaçıyor. -Serp.)*

Son sorum: Ben şu an bilişim okuyorum ve ilerde çok güzel bir PC oyunu yapmak istiyorum (inşallah bir gün benim de oyunumu inceler ve oynarsınız). Üniversitede veya ilerde mezun olunca nasıl bir yol izlemem gerekir, lütfen yardım edin. Oyun benim her şeyim...
Oyun yapmanın birden fazla yolu var ve hangi yolu seçeceğine kendin karar vermelisin. Her halükarda yapman gereken tek bir şey var: Oyun yap. İster hazır oyun yapım programlarını kullan, ister bir programlama dili öğren, ister hazır bir oyuna mod geliştir fark etmez. Öğrenmenin en iyi yolu sürekli bir şeyler üretmek. Büyük düşün ama ufak adımlarla ilerle. Çalış, sabret, ama eğlenmeyi de unutma. Zamanla gerisi gelir zaten.

Hepinize şimdiden çok teşekkür ediyorum. İnşallah nisan sayısında cevaplarınızı görürüm (LÜTFENN :( )
Yalvarmak yakarmak nafile!

Kendinize iyi bakın. Aman ha kaza geçirmeyin, yoksa OGZ n'apar sonra :(
Selçuk Alisamet

Gelecek ay planlarım arasında hasta olmamak, kaza geçirmemek, uzaylılar tarafından kaçırılmamak ve bir bisiklet tamircisini öldürmek var. Ama atalarımız ne demiş; hayat, siz plan yaparken başınıza gelenlerdir. O yüzden planın canı cehenneme, zaten uykum var, ben bu Posta İdaresi'ni burada bitiririm arkadaş. Adam olana çok bile.
-Eren Okka



Çözüm Anahtarı
Durun kaçmayın, geçen ayki kare bulmacanın çözümlerini vereceğiz sadece. Henüz çözmemiş olma ihtimalinize karşı tersten basıyoruz.

Soldan sağa: 1. Duke Nukem Forever **2.** el, meze, Hadise **3.** Ütopya, emo, red **4.** Sim, Kinect, zarf **5.** Em, at, ti, Cell, Ga **6.** Xavier, smurf, güç **7.** ok, rak, el, re, vt **8.** JN, çim, zati, frei **9.** ola, sal, Chrono **10.** hile, Aar, Conan **11.** NN, mtl, irin, sin **12.** Les Paul, an, sinek **13.** oeh, huy, Ra **14.** Cr, yamuk, baron **15.** Konami, isim, bina **16.** emek, samuray
Yukarıdan aşağıya: 1. Deus Ex, John Locke **2.** Ultima Online, rom **3.** om, vk, al, si, ne **4.** EMP, ai, EMP, yak **5.** ney, Terim, tamam **6.** Uzak, RAM, alu, mis **7.** ke, İt, sa, Lou **8.** Enis, zari, ekim **9.** MAME, meal, rah, su **10.** Occult, cin, lir **11.** oh, ter, icon, ma **12.** Ran, lfr, HN, sub **13.** Ed, zl, Efrasiyab **14.** vira, ronin, rim **15.** Eser Güven, Neron **16.** Red Faction, kanat

PIXEL

NE OLACAK BU CAPCOM'UN HALİ?



VOLKAN TURAN
twitter.com/volkan_turan

AYIN ÖNERİLERİ
- **The Divide** ve **The Raid** izlenir.
- **Meshuggah-Koloss** albümü dinlenir.
- **This Will Destroy You** ve **Pelican** konserlerine gidilir.

Arcade salonların tozunu yutmuş olanlar için "Capcom" kelimesi bir oyun firmasından, ticarethaneden daha fazlasını ifade eder; anılar içerir. Pek çoğumuzun el, kol, parmak koordinasyonu gelişiminde Capcom'un arcade oyunlarının katkısı büyüktür. Gel gelelim Capcom o günlerden, haklı olarak, çok uzaklarda. Bana artık daha mesafeli, daha çıkarcı, daha hesapçı bir firma gibi geliyor. *Street Fighter X Tekken*'in içerisinde aslında 12 gizli DLC karakteri olduğunu biliyor muydunuz mesela? Karakterler oyunda ama sadece anahtarı yok! Capcom da satacak bu anahtarı elbette! Hack grupları bunu ortaya çıkarınca Capcom ailesi özür dilemek yerine bu tutumunu savundu. Maksat yer kazandırmakmış hebele hübele. Ama oyuna bakıyorsunuz, çok cesurca şeyler içeriyor. Hiç hesapçı bir kimliği yok, hatta dövüş oyunu alemine yeni fikirler açıyor. Ordan *Asura's Wrath*'e zıplıyorsunuz; manzara farklı değil. Bu denli deli bir oyun yapmak çok cesurca ama oyunun hikâyesine bağlı bölümleri dizi mantığıyla satmak yine çok ilkel bir hareket. Oyunu bitirenler beni anlayacaktır, oyun eksik zaten. Başka markaya bakalım, mesela *Devil May Cry* reboot'u (DmC). E o dacesurca bir karar. Artık zarar ettirecek bir markaya radikal şeyler ekleyerek çeki düzen vermeye çalışmak her firmanın harcı değil ama eminim ki *DmC*'de de içerik kırpılıp sonra satılacaktır. Diğer son model Capcom oyunlarında da durum çok farklı değil. Umarız *Resident Evil 6* farklı olur... Firmada cesur hareketler var ama çıkarcı tutum çok hissediliyor. Oyuncu gözünde düşmek için geçerli bir neden. Hele ki *Ultimate Marvel Vs. Capcom 3* terbiyesizliğine hiç değinmeyeyim en iyisi ve bir zamanlar hiç böyle hesaplar yapmayan, memnuniyete çok önem veren ve sektöre örnek olan Capcom'un o sıcak günlerine geri dönmesi dileğiyle sizi bahara teslim edeyim!

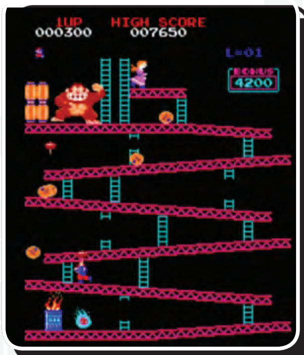
WASTELAND 2 VE KICKSTARTER

Kickstarter henüz tazeyken, henüz Tom Schafer bağış toplamamış, herkesi şaşırtmamışken sizlerle bu sayfadan paylaştığımız Kickstarter, artık çoğu bağımsız yapımcı için bir umut kapısı. Schafer'dan sonra elini taşın altına sokan şahıs Brian Fargo oldu –ki bağış kampanyası açacağını yine buradan dile getirmiştik. Aradan geçen kısa sürede Fargo aradığı bağışı buldu, ve "kısa süre" derken 3 günden bahsediyoruz! Siz bu satırları okurken kaç milyon dolara erişir bağış miktarı, bilemiyoruz ama Wasteland 2 için Fargo'nun müthiş planları var. İzometrik açıdan oynanan, Infinity Engine ile yapılmış modern bir nükleer felaket oyunu oynayacağız. Dipnot olarak; Tom Schafer da yeni oyunu için "Grim Fandango'dan 10 kat daha iyi olacak" sözü verdi. *Hadi len!* demekle yetiniyoruz şimdilik.



ESKİ OYUNLARA YENİ SESLER

Retro seven her oyuncu merak ediyordur; eski oyunlara sadece yeni, kaliteli sesler, efektler eklense neler olur? Neyse ki bir ses tasarımcısı bunu bizden daha çok merak etmiş ve Tetris'ten Donkey Kong'a kadar pek çok oyunun seslerini yenilemiş. Videoyu izlemek için resme tıklayın, derdik ama henüz değil! Siz en iyisi şu adrese gidin: http://bit.ly/xjzTpR



SHENMUE HD OYUNLARI GELİYOR SANKİ

Dreamcast aldıran oyunların başında gelen Shenmue, HD olma yolunda hızla ilerliyor. Henüz resmi bir açıklama yapılmasa da, sağlam kaynaklara göre Shenmue I ve II HD olarak XBLA ve PSN'e gelmek üzere. Bu güzel haberi ilginç kılan özellikse SEGA'nın oyunu aslında bir yıl önce zaten bitirmiş olması! Doğru bir zamanlamayla piyasaya çıkmak isteyen firma hakkındaki iddialar doğru mudur bilemeyiz ama en son örnek Jet Set Radio'nun yeniden ele alınması, bu konudaki şüphelerimizi yok etmeye yetti. Ondan sonra ver elini Shenmue III?



NEOGEO X ÇOK YAKINDA!

Neo-Geo oyunlarını çalıştıracak olan bu el konsolu, 2012'nin ikinci çeyreğinde çıkmaya hazırlanıyor. Yani çok yakında! Bir SNES gamepad'ini andıran tasarımı ve 3.5 inçlik LCD ekranıyla dikkatimizi çeken el konsolu ülkemize gelir mi, gelirse kaçtan gelir bilemiyoruz. Bildiğimiz şey konsolun 20 oyunla beraber arz-ı endam edeceği. Bunların arasında Art of Fighting, Fatal Fury, Metal Slug, Super Sidekicks, KOF 94, World Heroes gibi klasik arcade'ler yer alıyor. **www.neogeox.com**



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

[İlkokulun son sınıfı. Kantinci hastalanmış mıdır, ne olmuştur şimdi tam hatırlamamaktayız. Sinan güvenilir (veya enayi) bir arkadaşımız olduğu için, okulun kantini ona emanet edilmiştir. Saat öğle yemeği zamanıdır.]

Sinan: 50 probis, 120 simit, 33 çokoprens... Elimizdeki para 750.000 lira. Dükkanı kapatayım da dersime gideyim artık.
Tuğbek: Hüoop, nereye gidiyorsun?
Sinan: Tuğbek hele dur. Fen bilgisi dersim var, oraya gide… Oğlum ittirmesene, kantini kapatacam!
Tuğbek: Yaa, ben öğlen bir şey yemedim daha. Ooo cennetmiş olm burası? Ne var bu kutularda?
Sinan: Sakın açma onları, hesabı karıştırmıyim diye birtek probis, simit ve çokoprens satıyorum bugün. Açma dedim…. AÇMAAA!
Tuğbek: ÜF! Kırmızı gofret var ya burada! Şahane olm, yer misin?
Sinan: Yeme lütfen yaa. Bana emanet edildi bunlar, ben de yemedim daha bir şey… Aha ikinciyi yiyor, ya yeme yaaa!
Tuğbek: Ya ne var olm, kim fark edecek?
Sinan: Nasıl fark edilmesin? Kutuyu paramparça ettin hayvan adam!
Tuğbek: Bu kutuda ne var?
Sinan: Bak valla dövecem, açma oğlum şunları. Hem parasını vermen lazım o yediklerinin.
Tuğbek: Param yok, oyun aldım dün… Oooo şokella!
Sinan: Lan!
Tuğbek: Simit alıyorum buradan hafız, iki de şokella kaptım.
Sinan: Ühühü, battım ben. Nasıl bakıcam öğretmenin yüzüne?
Tuğbek: Peki ya bu kutuda ne var?
Sinan: Aç aç, onu da aç anasını satayım. Ver oradan simiti, aha şurada karper var aç onu da…

[Ve kahramanlarımız bir sonraki dersin yarısını kantini Pacman misali yiyerek geçirirler. Tuğbek mide fesadından 2 gün okula gelmez. Sinan ise önündeki 1 hafta boyunca Tuğbek ve kendi yediklerini kantine geri ödemek için aç kalacaktır.]

UNUTULMAZ SERİLER

ELEVATOR ACTION

-AKSİYONUN YERİ VE ZAMANI YOKTUR

Aslında seri falan diyoruz ama çoğunuzun Elevator Action'ı tek bir oyun olarak bildiğinden ya da sadece ilk oyunu gördüğünden eminim. Çünkü elimizde Blizzard'la kapışırcasına oyunlar arasına upuzun yıllar koymuş, tarzıyla falan bayağı oynanmış bir seri var.

Hani şu ajanlı filmlerin pek popüler olduğu yıllarda Elevator Action, bir ajanın gündelik hayatını bu sefer anormal derecede asansörlü bir binaya koyarak 1983'de piyasaya çıktı. Kod adı "Otto" olan **Agent 17** olarak oyunda gizli belgeleri toplayıp, asansörleri gerek taşıma gerekse düşmanları ezme amaçlı kullanarak binadan kaçıyor, bizi yakalamaya çalışanlarla da sıcak çatışmaya giriyorduk. Ama inanın üzerinden 29 yıl geçmesine rağmen o belgelerde ne vardı hâlâ kimse bilmiyor. Her neyse, bu basit formül acayip tuttu ve yapımcı **Taito**'yu da resmen ihya ederek arcade tarihinin unutulmazları arasında yerini aldı. Bir de **Yoshino Imamura**'nun yaptığı fon müziği çok pis dilimize takıldı.

İnanın oyunculuk hayatımın yarısı yapımcıların yaptıklarına anlam veremeyerek geçti (valla bak). E kardeşim elinde deli gibi tutmuş bir oyun var, neden devam oyununu taa 11 yıl sonra çıkartıyorsun? Biraz daha Contra aroması içeren bu oyunda da seçilebilir üç farklı karakter, upgrade'ler, beraber oynamak gibi son derece cesur yenilikler vardı ama ilk oyunu oynayanlar artık arcade'lere gitmeyecek kadar yaşlandığı için oyun kaçınılmaz olarak öksüz kaldı.

Tabii takipçi kesimini kaybedeli yıllar olmasına rağmen oyun, son bir hamle yapmaya çalıştı ama iş işten geçmişti. Sonrasında GB ve GBA'ya çıkan yeni oyunlar biraz daha özüne sadıktı ama artık yeni nesil için EA pek bir şey ifade etmiyordu normal olarak. Hatta millete yedirmek için Elevator Action EX'in Kuzey Amerika versiyonunu Dexter's Laboratory'e bile çevirdiler. Ki benim birkaç ay önce tanıttığım yeni PSN remake'inden önce çıkan diğer iki oyun da Allah sizi inandırsın ama FPS'ydi. Bir de DS oyunu yapılacaktı ama bile iptal oldu gitti zaten.

Anlattıklarım yanılgıya düşürmesin çünkü ne de olsa yıllara meydan okuyan altı oyunluk bir seri EA. Hatta içerdiği özgün fikir Mission: Elevator gibi tonla çakma oyun yapılmasına, uğruna şarkılar bestelenmesine bile sebep oldu. Ve sakın bu oyunda gördüklerinizi de apartmanınızın asansöründe denemeyin.**-Emre Sümer**









THE PRINCE

Bir Prens fiyatına beş Prens alıyorsunuz, yanında da…

Şimdiye kadar bu köşede tek bir karakter yazmak pek sorun olmuyordu ama yazacağınız karakterin dört farklı versiyonu olunca işler biraz karışıyor. Hatta prensin şeytani tarafını da katarsak bu sayı beşe kadar çıkıyor. Ama bence her karakterin karanlık tarafı muhabbeti sıktı artık Evil Ryu, Devil Jin falan...

Klasik Prince of Persia üçlemesinin kahramanı olan ilk prens, Jordan Mechner'in kardeşidir desem pek de yalan olmaz. Mechner'in rotoskopi tekniğiyle (çok eski çizgi filmlerde kullanılıyor örneğin) animasyonlarını bilgisayara aktardığı kişi bizzat beyaz kıyafetler içindeki kardeşiymiş çünkü. Bir de dönemin menzilli silah kullanan çoğu oyununa inat eline kılıcı tutuşturup 1001 Gece Masalları'yla da harmanlayınca, alın size Prens.

Bildiğiniz üzere serinin her yeni reboot'unda farklı prensler kullanıldı. Sands Of Time'la başlayan üçlemenin prensi daha Jet Li modeli ve haşin bir karakterken 2008'de gelen prens bildiğiniz ağzı laf yapan sevimli bir hırsızdı ama çok dandik bir karakterdi bence. Hele ki onu Nathan Drake'in sesi olan Nolan North'un seslendirmiş olmasına dayanamıyorum. Aslında ilk iki Prens'in aynı kişi olmasını istemiş Mechner ama firma "Çoluk çocuk nereden bilecek lan eski oyunları?" diyerekten kabul etmemiş.

Bütün Prens'lerin ortak noktası film Prens'i Dastan (Jake Gylenhall) haricinde bir isime sahip olmayışları. Gerisi de zaten tipik kaçırılan Prenses sendromu. Dostumuz hep sıradan bir maceracı olarak öncelikle âşık olduğu Prensesi kurtarır, sonra da bileğinin hakkıyla Pers Prensi olarak tahta çıkar (Ateş, Su, Hava, Tahta!). Serinin 10 küsur oyununda da hep benzer konu işlense de zamanla devreye Zamanın Kumları, büyük savaşlar, şeytani taraf gibi tonla yeni element girdi.

Çift kılıcı, müthiş akrobasi yetenekleri ve boynundaki madalyonu (bir tek SoT'da yok) imzası haline gelen Prens'imizin oyun tarihinin de en ikonik karakterlerinden biri olduğu su götürmez bir gerçek. Ama şu yeni dizaynını ben hiç sevemedim. Yalnız benim favorim olan Warrior Within Prensi de Jordan Mechner'in en sevmediği prensmiş bu arada. Nerede yanlış yapıyorum acaba? **- Emre Sümer**

KİMLİK

Doğum Tarihi & Yaşı: Hangisinin?
Yapımcı Firma: Brøderbund
Mesleği: Zamanı habire ileri geri sarmak, damlarda dolaşmak, kız kurtarmak
Favori Platformları: PC, PS2, XBox







PSN



MOTOR STORM: RC

Kurtuluşu uzaktan kumandalı arabada bulanlar

Kendi adıma masa tenisi, paintball gibi sporları gerçek hayatta yapmak dururken gidip oyununu oynamayı pek de mantıklı bulmuyorum açıkçası (alınmak yok). Ne bileyim, uzaktan kumandalı araba kontrol etmek de böyle bence. Formula 1 oynamayı anlarım da uzaktan kumandalı araba oyunu oynamak, ne bileyim, işte siz anladınız beni. Yavaş yavaş tehlike çanlarını duymaya başlayan Motor Storm serisi de niyeyse kurtuluşu oyuncak arabalarda bulmuş efendim. Eski MS oyunlarındaki arabalar ve turların, uzak kumandalı ve küçültülmüş versiyonuyla yarışıyoruz tahmin ettiğiniz üzere. Ama yarışlar, turlar, yükleme süreleri falan acayip kısa. Sanki oyun beş dakika boşluğunuz varken bir tur atılsın diye yapılmış. Ama oyunun zorluk ayarını ve split-screen desteğini da takdir etmedim değil hani. Sizi bilmem ama ben hep sevdim split-screen'i. Tabii online yarışma, leaderboard'lar falan da var. Onun haricinde basit bir stres oyunu işte, ama piyasada Sega Rally falan dururken benim işim olmaz. **-Emre Sümer**



Platform: PS3, PSP
Çıkış Tarihi: 22 Şubat
Fiyat: $9.99 (10 değil)
Yapımcı: Evolution Games
Oyuncu Sayısı: 1-4

XBLA



NFL BLITZ

Amerikan futbolunun Goal 3 gibi olanı

Başta *PES*, *Knockout Kings* gibi seriler olmak spor simülasyonlarından hayli zevk alan bir adamım. Lakin gelin görün ki bu *NFL Blitz*, *NBA Jam* gibi fantastik yan oyunlara bir türlü alışamadım (*Street Hoop* ve *Nekketsu* efsaneleri hariç tabii). İşte bu tarz oyunların popülaritesini kaybetmesiyle 2008'e kadar can çekişip nihayetinde hakkın rahmetine kavuşan *NFL Blitz* serisi, EA Sports tarafından mezarından kaldırılmış. Hepimizin kurallarını bildiği Amerikan futbolunun(?!) acayip gaz ve vahşi bir haliyle karşı karşıyayız. Öyle ki touchdown'a koşan oyuncular alev alıyor, çarptığımız oyuncular fezaya yükseliyor falan derken biz de feci derecede gaza geliyoruz. Gerçek NFL'le uzaktan yakından alakası olmayanların bile fark edeceği kadar bariz arcade ruhu barındıran oyun, özellikle bu tarafıyla hoşuma gitti. Gerçi takım yaratma modunu açıp hemen arkadaşlarımdan oluşan bir takım yaratayım dedim ama değiştirebildiğim tek şeyin takımın adı falan olduğunu görünce hevesim kursağımda kaldı. Bir de yapay zekânın ara sıra hile yaptığını dert etmezseniz kaskınızı kapıp gelin evden, bekliyoruz. **-Emre Sümer**



Platform: Xbox 360, PS3
Çıkış Tarihi: 4 Ocak
Fiyat: 1200 MP
Yapımcı: EA Sports
Oyuncu Sayısı: Multi

PİKSELLEŞTİRİCİ

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR



CANABALT

Koş adamım koş!

Minimalist oyun hastalarına müjde! Canabalt'tan daha ötesini bulamazsınız! Sadece koşma tuşuna basarak çatıdan çatıya atladığınız, engelleri aştığınız bu Flash oyun, tam bir bağımlılık sebebi. Her oynadığınızda değişen engeller sayesinde oyunu ezberleyemiyorsunuz. Ama biraz zamanlama, biraz da öngörü sayesinde düşe kalka buluyorsunuz yolunuzu. Rekor yok, tek rakip "kendinizsiniz". Her seferinde daha iyisini yaparım hissiyle oyuna tekrar başlayıp avucunuzu yalıyorsunuz. Oyun iOS platformları sonrası PlayStation Mini dünyasına da girmeye hazırlanıyor.
http://bit.ly/z5fn1q



BIT OF WAR

Kratos'un 8-bit ile imtihanı!

God of War'u tabii ki biliyorsunuz, Kratos'u da biliyorsunuz. Ama ya Bit of War'u desem? O yüzden en iyisi ben bir açıklayayım. Holmade Games adlı bağımsız, reto sever bir firmanın geliştirdiği bu oyun God of War'un 8-bit bir platform versiyonu. Kılıçtan ziyade boruya benzese de, uzaktan salladığımız silahımızla düşmanları öldürebiliyor, klasik zıpla-kurtul tarzıyla da pek özenilmemiş bölümleri geçiyoruz. Yine de ilginç, değişik bir yapısı var. PC için ücretsiz oluşu özellikle hoşumuza gitti. Denemekten zarar gelmez deyip sizi aşağıdaki linke alıyoruz.
http://www.holmadegames.com/



HIGH VAULTAGE

Bir çocuk gördüm, uçuyordu!

Abur cubur, renkli kalemler, balonlar, uçan filler, yunuslar, gökkuşağı, gökten yağan paralar... Hayır bunlar benim çocukluk hayallerim değil. High Vaultage'ın tüm konseptini oluşturan öğeler, bir bakıma bir çocukluk masalı. Ama oyun platform veya macera türünde değil. Kendinizi gökyüzüne bırakıyorsunuz ve ne kadar uzağa gidip ne kadar puan toplayacağınıza bakıyorsunuz. Bu sırada vücudunuza yön verebiliyor, toplandığında güç veren yiyeceklere denk gelmeye çalışıyorsunuz. Piksel grafikleriyle son zamanların en güzel oyunlarından.
http://bit.ly/xSZXUp



ATAMAM KENDİMİ DENİZE, DÜNYA GÜZEL -B. EMRE ÜLGEN

BLADE RUNNER



"KAÇAN MISINIZ, KOVALAYAN MI?","Deniz misiniz, liman mı?","Erotik misiniz, dokunmatik mi?" benzeri uyduruk magazin testlerine bayılıyorum. Gördüğüm yerde kalemi elime alıp memur yaradılışlı, tahmin edilebilir doğama en uymayacak seçenekleri, diyelim "Romantik bir jest yapacak olsanız ne yapardınız?" gibi bir soruya "Sevgilimin ismini kumsala karideslerle yazarım" ayarında fantastik krolukta şıkları işaretliyorum. Böylece ilişkilerde çoğunlukla kapıya paspas olmama rağmen testlerde "snob bir playboy", aşkmetrelerde "yasak aşkların ateşli aşığı" (gerçekçi olsam "anasının muhallebi kaşığı" çıkmam gerek halbuki) çıkmakla teselli buluyorum. Bu yüzden *Blade Runner*'ı yeniden oynadıktan sonra ilk iş oyunda –ve oyuna konu olan filmde- sıkça geçen Voigt-Kampff testini kendime uyguladım. Fakat ne yaptıysam, insanlık derecenizi ölçen bu testi kandıramadım. Sonuçlarım can acıtacak derecede hakiki; %50 insan, %50 saksı.

Blade Runner'ın üzerimde bıraktığı ve beni bu testten bile daha çok sarsan etkisi ise, oyunun aklımda kaldığı kadar mükemmel olmadığını anlamam oldu. *Blade Runner* şüphesiz ortalamanın çok üstünde ayrıcalıkları olan bir oyun fakat içlenerek hatırladığım denli kusursuz bir klasik olduğunu da söyleyemeyeceğim. *The Last Express*, *The Curse of Monkey Island*, *Fallout* daha önce görülmemiş renklerdeki oyunların yılı olan 1997'de çıkan *Blade Runner*, Ridley Scott'ın 1982 yapımı –aynı isimli- kült filminden uyarlanmış bir oyun. Filme konu olan öyküyse, bilimkurgu edebiyatının en yetenekli (ve yeteneği oranında talihsiz) yazarlarından biri olan Philip K. Dick'in bir hikâyesine dayanıyor. Kısacası *Blade Runner*'ın sadece referansları bile bir klasik yaratabilecek güçte. Ancak oyunun hem kitabı hem filmi yakalamaya, bir yandan da oyun mekaniklerini oturtmaya çalışması sonucu *Blade Runner* biraz ortaya karışık katmaşıklığında olmuş. Filminde olduğu gibi, 2019 yılının Los Angeles'ında geçen *Blade Runner*'da –filmde Harrison Ford'un hüzünlü bir duyarlılıkla canlandırdığı Rick Deckard yerine- bir kopya (*replicant*) avcısı olan Roy McCoy'u oynuyoruz. Bu noktada yapımcı Westwood'un çok yerinde bir karar alarak yer yer benzerlikler olsa da, filmden farklı bir öykü anlatma cesaretini göstermiş olduğunu belirtmeliyim. Bu bakımdan, çoğunlukla oyundan ziyade oyuncaklaştırılmış derme çatma film oyunlarından daha farklı bir yerde duruyor *Blade Runner*.

SENDEN DE ÇOK SEVERİM

Hikâyeye dönecek olursam, kolonilerde çalışmak üzere, bir nevi köle olarak üretilen kopyaların yaşamasının yasak olduğu 2019 yılının Los Angeles'ında bir nakil gemisi kaza yapmış, ve bir grup kopya gemiden kaçmayı başararak izlerini kaybettirmişlerdir. Bizse bu öyküye, bir evcil hayvan dükkanına yapılan garip bir saldırı


Edward Hopper'ın meşhur Nighthawks tablosuna gönderme yapan bir sahne. Daha ne isterim?



L.A. Noire'dan önce Blade Runner vardı diyorum, inandıramıyorum.

sonrasında dahil oluyoruz. Saldırı garip çünkü ortada bir hırsızlık yok, sadece türleri tükenmiş olduğu için astronomik fiyatlara satılan hayvanlar katledilmiş. Benim şahit olduğum en sade fakat en rahatsız edici oyun girizgahlarından biriyle açılan *Blade Runner*'ın, çekici bir karamsarlığı olan hikâyesinde daha derinlere indikçe Clovis isimli bir liderin yönetimindeki kopyaların peşine düşecek ve sebepsiz gibi görünen bu acayip suçları neden işlediklerini öğreneceğiz. Manevi değerlerin sorgulandığı, duyuların gerçekliği, gerçeğin göreceliliği gibi oldukça zorlu konuların karşımıza dikildiği ve daha da zoru, bir seçim yapmamızın istendiği bu cüretkâr oyun, başladığı güçte bitmiyor ne yazık ki. Oyunun sessizce ilerleyen fakat beylik doğruları kökünden sallayan şahane ilk yarısının gücü, aceleye gelmiş gibi duran ikinci yarısının oldu bitti yapması yüzünden gölgeleniyor.

Çıktığı yıllarda büyük tantanayla tanıtımı yapılmış olan oyunun seçimlerine göre şekillenen sonu ise, araştırma sırasında aldığınız kararlara, motomot görevinizi yapmanız veya vicdanınızı dinlemenize (benim kararımsa tabii ki; "salla başı al maaşı"), bazı karakterleri öldürüp öldürmediğinize göre değişiyor.

Azmedip 13 sonun hepsini görmüş biri olarak bunun oyunun yeniden oynanabilirliğini şüphesiz artırdığını fakat tam bağlanamayan hikâye yüzünden istenen etkiyi yaratmadığını söyleyebilirim. *Blade Runner*'ın bir diğer numarası olan "gerçek zamanlı bir macera" iddiasının tamamen fos çıktığını da ekleyeyim. Olaylar ancak sizin belli noktalarda olmanızla tetikleniyor, gerçek zamanı sadece bazı karakterlerin rastgele yerlerde karşınıza çıkmasıyla yaratmaya çalışmışlar. O da işe yarayacağına genellikle alelacayip yerlerde olmayacak karşılaşmalara sebep oluyor.

Oyunda nerdeyse hiç bulmacanın olmaması çıktığı yıllarda garipsenmiş ve bazı işgüzar dergilerden düşük notlar almasına sebep olmuştu (gün gelecek ben de *L.A. Noire* yazım için tövbe edeceğim). Bense çoktandır hikâye odaklı oyunlara alıştığım, dahası böyle denemeleri her daim sevdiğim için

The Longest Journey > The Last Express > Blade Runner

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Ahlaki değerlerinizi sorgulamanıza yol açan, kopyalar replicantlar derken gündelik hayatta fark etmeden yaptığınız ayrımcılıklara ayna tutan çok az oyun var (eliniz değmişken Ghost in the Shell'i de izleyin, maneviyatınız toptan sarsılsın).

rahatsız olmadım. Ancak oyuna sonradan kondurulmuş gibi duran acemi işi aksiyon sahneleri, hele hele sonlara doğru aniden ölmenize yol açan mutant fareler gibi saçmalıklar *Blade Runner*'ın naif atmosferini gözardı edilemeyecek derecede örseliyor. Atmosfer demişken bu hususta Westwood kusursuz bir iş çıkarmış. Filmdeki neon ışıklarıyla buğulu, yağmurlu Los Angeles'ın yeniden yorumu, şimdiki birçok macera oyunun cebinden çıkaracak kadar güzel, ışık ve gölge oyunlarıyla kımıldanan arkaplanlar görmelere mahsus (öyle ki, oyunu ilk oynayışımdan aklımda kalan tek şey olan muhteşem kötücüllükteki Bradbury Binası yine aynı derecede heyecanlandırdı beni). Filmin bana kalırsa en etkili tarafı olan soğuk bir bilimkurguyla buruk bir dedektiflik hikâyesinin acayip alaşımı olan havası ise burda da yerli yerinde.

MUTSUZ SEVGİMİ

Zamansız bir klasik olmasını engelleyecek denli sırıtan kusurlarına rağmen *Blade Runner*'a şimdi elim gidip de tabii düşük bir not veremiyorum. 15 yaşımdayken bu oyunu bunca beğenmemim sebebini bulamadığım (İngilizcen yetişmemiş anlamamışsın ondan), çocukluk hatıralarımın da tıpkı bu oyun gibi kusursuz olmamalarına rağmen neden benim için el değmeyecek denli değerli olduklarını anlamadığım gibi (onda anlamayacak ne var, kör ölür badem gözlü olur Emreciğim).

NE İYİ NE KÖTÜ

✓ Benzersiz sisli puslu atmosfer ✓ Arkaplanlar ✓ Oyunun ilk yarısı
✗ Sonlarında ucu kaçan hikaye ✗ Aksiyon kısımları



> **Tür:** Macera > **Yapım:** Westwood Studios > **Sistem:** Ekonomik

SON KARAR

GRAFİK
SES VE MÜZİK
HİKAYE / ATMOSFER
EĞLENCE

Unutulmaya yüz tutmuş, zamanının en ayrıksı oyunlarından biri

8.5

Ne Kadar Oynanır?
1 hafta oynanır, 1 ay dertlenilir.

PC PS1 PSP Wii XBOX

RETROCU DOSTLARA 10 NASİHAT

Retrocuyum, fosilim, ama oturup öyle oyun oynamaktan sıkıldım diyenlerdenseniz, yapacak bir şey bulamıyorsanız işte size retrogaming dünyasının 10 hazinesi. Aslında bundan çok daha fazlası da var ama hepsini birden önünüze sersek size keşfedecek ne kalırdı ki? Biz şimdilik neyi nereden bulacağınızı, neler yapabileceğinizi biraz anlatalım istedik. Evinize poster bastırın, midi yapın, oyun çevirin, arcade kabini alın... Daha fazlası aşağıda beyler bayanlar! Bak bahar gelmiş, hâlâ oturuyo! - **Volkan Turan**

EVDE TİŞÖRT BASIYORUZ!

Öncelikle ütü baskı (iron on) için olan transfer kağıtlarından ve bir adet düz siyah tişört edinmelisiniz. İlkini eBay'den ikincisini rock/metal tişörtü satan yerlerden edinebilirsiniz. Görselinizi "mürekkep püskürtmeli" bir yazıcıdan almalısınız. Desenin içinde fazla siyah olmamasına dikkat. Varsa da kesilebilecek yerlerde olmalı.

Baskı için düz ve sağlam bir zemin buluyorsunuz. Üzerine katlanmış yatak çarşafı seriyorsunuz. Zemin ne çok sert olmalı, ne de çok yumuşak. Zemin üzerine tişörtünüzü, onun üstüne görselinizi, onun üzerine de mutlaka ütü kağıdı koyuyorsunuz. Elinize suyunu tamamen boşalttığınız, yüksek ısıdaki ütünüzü alıyorsunuz ve görsele baskı uyguluyorsunuz. Bütün gücünüzle olmasa da yine de sert bastırarak 3-5 saniye bekleyip çekiyorsunuz ve 30 saniye kadar soğumasını bekliyorsunuz. Sonra bu işlemi 2 kere daha yapıyorsunuz. Uzun süre tutarsanız görsel sararır, az tutarsanız yapışmaz. İdeal ayarı deneye yanıla tutturacaksınız artık. **-Ömer**





ABANDONWARE ÖLMEZ

Abandonware, yani telifsiz konumuna düşmüş oyunları oynayabilmek için en büyük yardımcınız DVD'mizde bulabileceğiniz DOSBox. İstediğiniz yerde yeni bir klasör oluşturuyor, içine myabandonware.com, abandonia.com gibi bir siteden indirdiğiniz oyunu atıyorsunuz. Diyelim ki klasörünüz c:'de, abandon isminde. Oyununuz da Oregon ve aynı addaki klasör içinde. DOSBox'ta önce "mount c c:\abandon" komutunu, sonra "cd oregon" komutunu, sonrasında da "oregon" komutunu girerek oyunu oynamaya başlayabilirsiniz.

Bunun dışında yine DVD'mizde ScummVM isminde birçok eski macera oyununu oynayabileceğiniz bir programcık mevcut. Bu programın sitesinden abandonware konumundaki bazı klasikleşmiş macera oyunlarını edinebilirsiniz. **-Ömer**



STENCIL BİR SANATTIR

İstediğiniz görselin siyah-beyaz bir çıktısını alıyorsunuz. Görseldeki figür kısmı siyah, geri plan beyaz olmalı. Dikkat etmeniz gereken nokta adacık dediğimiz türden şeyler olmaması. Yani kesilmesi gereken alanların içinde kesilmemesi gereken parça olmayacak, varsa da bir şekilde dış alana bağlanacak.

Çıktıyı kartona almalısınız. Ardından kartondaki siyah yerleri kesiyorsunuz. Son olarak da kartonu duvara doğru tutuyor ve boyacıdan alacağınız sprey boyayı sıkıyorsunuz. Böylece duvarda istediğiniz görselin bir silueti oluşuveriyor. Kötü emelleriniz için kullanmayın ha! **-Ömer**



ESKİ OYUNA YENİ SİSTEM

Emin olun hiçbir emülatör, sistemin kendisi kadar iyi performans veremez. Bu sebeple önünüzde üç seçenek var (PSN ve XBLA hizmetleri hariç). İlki eski oyunları tek bir oyunda toplayan multicart dediğimiz ve genelde oldukça uygun fiyatlara sahip oyunlardan almak. Namco Museum, Taito Legends gibi mesela. Konsollar için multicart listesine *tiny.cc/ogzkm*'den, PC için olana da tiny.cc/ogzpcm'den ulaşabilirsiniz. İkinci yöntemse tahmin ettiğiniz üzere remake'ler. Benim de en çok tercih ettiğim yöntem olan remake'lerin listesi de: tiny.cc/ogzrmk. Son yöntemse konsollar üzerinde diğer konsolların oyunlarını çalıştıran emülatörler (PS2'de NeoGeo CD oynamak mesela). Onların listesi için de: zophar.net **-Emre S.**



REKLAMLAR

Retrogaming ile ilgili en sevdiğim şeylerden biri de retro reklamlardır. Size şöyle birkaç adres yazayım: **tiny.cc/ogzboing**, **oldcomputer.com, tiny.cc/ogzrtr**. Bu reklamlardan oyuncuların hoşlandığı görsel tarzın ve yazın dilinin zaman içinde nasıl değiştiğini inceleyebilir, şaşkınlığın tuhaf zevkine kendinizi bırakabilirsiniz. Özellikle televizyon reklamlarındaki tuhaflığa ve naifliğe gülümsememek mümkün değil. Değişik bir kafaymış gerçekten. - **Ömer**



Nyan Cat'lerden, 9gag esprilerinden, hashtag'lerden önce retro vardı tamam mı?



RETRO OYUN MÜZİKLERİ NASIL ÇALINIR?

Eğer siz benim aksime blok flüt bile çalamayacak kadar beceriksiz değilseniz unutamadığınız klasik oyun müziklerini çalabilirsiniz. Biraz enstrüman bilginiz varsa klasik oyun müziklerinin gitar tab'larını ve piano sheet'lerini bulmak çok kolay. Bunun için de **gametabs.net**, **videogamejam.com** ve **gamemusicthemes.com** son derece iyi kaynaklar başlangıç için. Onun haricinde internette kolayca bulabileceğiniz oyun midi'lerini (**VGMusic** mesela) GuitarPro programında açarsanız, müziğin detaylı tab'larını kendiniz de elde edebilirsiniz. Bir zamanlar evde kendi kendine oyun cover'ları yapan Sixto Sounds, bizzat Microsoft tarafından keşfedildikten sonra şu an ciddi ciddi oyunlara müzik yapıyor. Alternatif kariyer seçenekleri arayanlara duyurulur... -**Emre S.**



YILLAR SONRA ÇIKAN FAN ÇEVİRİLERİ VE HACK'LER

Yıllar önce hiçbir şey anlamadan, kafa göz dalarak bitirdiğiniz oyunları bilinçli bir şekilde oynamak ya da sizi zorluktan kanser edenleri bu sefer alt etmek istiyorsanız **romhacking.net**'e buyurun efendim. Romhacking.net gerek oyun çevirileri, gerekse rom hack'leme konusunda tartışmasız en büyük kaynak. Ayrıca siz de bu işe el atmak isterseniz gereken bütün ekipmanları, editörleri, kılavuzları gene burada bulabilir, hatta işin uzmanlarından sitenin forumu vasıtasıyla birebir yardım alabilir, çeviri ve hack haberlerini takip edebilirsiniz. Ki ben bile 4-5 tane küçük çeviri yaptım mesela. Ama "Ben uğraşmam başkası uğraşsın" derseniz, bari çevrilmesini istediğiniz oyunları **tinyurl.com/ogztrans** adresine bildiriverin bir zahmet. -**Emre**



İÇİNİZDEKİ MARIO'YU UYANDIRIN

Cosplay kavramı ülkemizde her geçen gün yaygınlaşıyor (ana haber bülteni cümlesi gibi oldu). Ama eğer terzilikten pek anlamıyorsanız bu konuda internetteki sayısız yabancı siteye (**Cosplay Shopper** ya da **Cosplay House** gibi) mesela yığınla para akıtmanız gerekebilir. Onun haricinde ülkemizde çok az da olsa istediğiniz kostümü dikebilecek cosplay terzileri mevcut (**Kirin Cosplay** ve **Sensee Cosplay** gibi). Tabii geri kalan ekipmanlarda yaratıcılığınız giriyor devreye. 8-bit efekti verilmiş mukavva parçaları kullanmak ya da sıradan mavi büstiyer ve kahverengi eteklerle Jill Valentine cosplay'leri yapmak gibi mesela, heh heh heh. -**Emre S.**

KOLEKSİYONCULAR BİRBİRİNİ TANIR

Retro oyun-bilgisayar-konsol koleksiyonu yapıyorsanız ya da yapmaya niyetiniz varsa internet ortamında sizinle aynı kafada, size yardımcı olmaktan mutluluk duyacak kişiler hatta topluluklarla tanışabilirsiniz.

Ülkemizde özellikle bilgisayarmuzesi.com ve commocore.gen.tr hem aktif, hem idealist topluluklar tarafından oluşturulan ve yaşatılan, uğranası siteler. Eğer coğrafi sınırları genişletmek isterseniz size homecomputer.de, obsoletecomputermuseum.org gibi örnekler işaret ederim. Daha fazlasını istiyorsanız da bu sitelerden diğer koleksiyoncu sitelerine verilen linkleri takip ede ede sabahlayabilirsiniz**. - Ömer**





HER EVE ARCADE

Bildiğiniz gibi bütün klasik arcade salonları birer birer kapanıyor ya da internet kafeye falan dönüşüyorlar. Dükkanı kapatıp gitmeye hazırlanan bu abiler, arcade'leri elden çıkarmaya bakıyor. 200-250 lira minimum olmak üzere, sistemin kalitesine göre fiyatlar değişiyor. Bir de bunun üzerine eşek kadar cihazı taşıyacak olan araca vereceğiniz para da var. Alternatif yol ise hâlâ bu makineleri üreten firmalara sipariş vermek ki onlar da kapıyı 350-400 liradan açıyor (Örnek: **sahibinden.com,** ilan no 73959313). Ama asıl problem oyunları değiştirmek istediğinizde başlıyor çünkü son derece pahalı birkaç kişisel ilan haricinde ülkemizde bu işi yapan yok. Mecburen eBay'e yöneleceksiniz, ama özellikle zor bulunan oyunların fiyatlarını görür görmez cebiniz alev alacak korkutmak gibi olmasın. -**Emre S.**

10 YIL ÖNCE SEN...

PIXEL

10 yıl, oyunculuk açısından aslında çok uzun bir süre değil. Dün gibi hatırladığımız oyunların 10 sene önce (hatta daha eski) çıkmış olmasından belli! Bir de uzun zamandır beklenen oyunlar geliyor ki (Diablo 3, Max Payne 3) zaman da su gibi (aziz) akıp gidiyor hissi veriyor. O hisleri yazıya dökerim diyorsan 1750 karakter yaz, volkan@oyungezer.com.tr adresine "10 YIL ÖNCE" başlığıyla yolla, 4x4 araban evine gelsin (yok artık).



On yıl önce ortaokuldaydım. Etrafımdaki insanlar futbolcu çıkartmalarını toplarken ben FRP'yle yeni tanışmıştım ve kendimi yalnız hissediyordum. *Baldur's Gate*'de Yoshimo bile beni satmıştı. Baharın son zamanlarıydı ve tüm günümüzü FRP oynayarak geçiriyorduk. Müdürümüz konuşma yaparken, DM'im beni kravatımdan çekti ve fısıldadı: "Yeni bir oyun aldım, müthiş! Oyunda gökyüzündeki yıldızlar hareket ediyor!"

İnanmamıştım. İnanamamıştım. Yalan söylüyor olmalıydı. Hiçbir oyunda gökyüzündeki yıldızlar mevsimlere göre değişemezdi. Devam etti: "Sahil kenarlarında yağmur yağıyor ve tabelalarda şehir adları yazıyor!" Ama bu kadarı fazlaydı. Derhal hafta sonu buluştuk. Bir monitörün önünde altı çocuktuk ve heyecanlıydık. Arka planda Ogrim diye bilmediğimiz bir yaratığı gösteren, parşömenimsi bir duvar kâğıdına bakıyorduk. Derken davul sesleri başladı ve teker teker *Elder Scrolls*'un harfleri gelirken arkadan yardıran müzikle hepimiz ürperdik. Bilmiyordum ki bu müzik en başlarda bana ürperti ve vaat, ileride ise gurur ve tatmin hissi verecek.

Yarısı Balmora'daki Orcish Armor'u çalmaya çalışmakla geçen bir günden sonra eve dönerken aklım her zamankinden daha karışıktı. Elimde de üzerinde *Morrowind* yazılı bir CD vardı. Ve o an yine bilmiyordum ki, gün gelecek ve ikimiz de üniversitedeyken DM'imle şöyle bir konuşma yaşayacağım:
-Ya ben nostalji yaptım da, *Morrowind*'de falanca görevindeki filancanın çadırını bulamıyorum, sen hatırlıyor musun?
-Onun için falancadaki gemiye atla, filancada in, bilmem nereye gelince sağdaki ikinci patikaya gir, orada girişi belirleyen iki dolmen var.

Ve yıllar sonra hâlâ her şeyi hatırlamanın verdiği gülümsemeyle bilirsiniz ki telefonun karşısındaki insan da sizinle beraber gülümsüyordur...
Mustafa Can Özbaş



PIXEL YAZITLARI

ERKEN ÖTEN HOROZ: SEGA SATURN



Nedendir bilmiyorum ama artık yeni nesil konsollar daha doğru düzgün 4-5 tane bile oyunu olmadan piyasaya sürülüyor. Sonra vay efendim bu konsol niye satmamışmış? Halbuki eskiden bir konsol çıktığı zaman yanında şahane oyunlar da gelirdi, diyecektim ki bir anda Sega Saturn hatıralarım canlandı beyin kıvrımlarım arasından. Hani şu yakında piyasanın tek hakimi olması beklenen Sony Playstation'ın tek rakibi olan konsol...

Bu sebeple çıkış tarihi Eylül 1995 olarak açıklanan **Saturn**'ün çıkışı bir anda dört ay öne kaydırılarak mayısa alındı. Hatta bu eylüldeki çıkış tarihi cumartesiye geldiği için "Saturnday" geyiği bile yapılıyordu. Ama mayıstaki E3 konferansında Sega USA başkanı Thomas Kalinske'nin "Biz size şaka yaptık. Saturn çıktı bile aslında, yanınızda 400 dolarınız varsa gidin alın lan!" demecinin ardından oyuncular büyük şaşkınlık yaşadı. Bu sinsi hamle sonucu dört aylık avantajla PSX'e çok sağlam bir çalım atılacaktı. Tabii açıklama biraz daha farklı olabilir.

Ama gelin görün ki bu dört aylık fark, konsol için oyun geliştiren üçüncü parti firmaları da can evinden vurdu. Sega'nın bizzat hazırladığı 3-5 oyun haricinde Saturn sahiplerinin alabileceği pek oyun yoktu çünkü diğer oyunlar eylülde bitecek şekilde planlanmıştı. Ayrıca Wal-Mart gibi büyük mağazalar bu olaya hazırlıksız yakalandı. Bu yüzden de konsolu piyasada bulmak kaçak sigara aramak gibi saçma bir hal aldı. Bir de eylülde çıkan PSX'in 100$ kadar daha ucuz olması göstere göstere gol geliyor dedirtti. Evdeki hesap çarşıya uymadı ve Saturn kendisine büyük avantaj sağlayacak olan bu dört ayda seksen bin satmışken PSX daha çıkar çıkmaz yüz bin adet sattı.

Biz burada gülüp eğleniyoruz ama bu işin sonuçları Sega için çok büyük bir faciaya sebep oldu arkadaşlar. Bu yanlış pazar politikası firmanın tam 267 milyon dolar zarar etmesiyle sonuçlandı. Ve yine fatura çalışanlara kesildi, firmanın personelinin yüzde 30'u işten çıkarıldı. Evet, ne yazık ki her iki rakam da oldukça korkunç ama gerçek.

Valla ileride oyun firması kuracak olursanız vereceğiniz kararların sonuçlarını da iyice tartın derim, yoksa tonla insanın ekmeğiyle oynama simülasyonu yapmak zorunda kalırsınız Sega gibi, benden söylemesi. Böyle de sosyal sorumluluğumu yerine getiririm işte. **-Emre Sümer**









Eski Dergilerim

Dreamcast'in resmi dergisinin ilk adımı bu sayı oldu. O zamanki maskotu Sonic boncuk boncuk göz kırparken, kapaktan 128-bit grafiklerin rakiplere nasıl da gözdağı verdiğini görebiliyoruz. 9.9.99 tarihi de böylece aklımıza kazınmış oluyor. Ruhu şad olsun!



Oyungezer
SAYI: 54 - 2012/04

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri, Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ekrem Atamer, ekrem@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Turgut Uç, turgut@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Oğuz Kılıçarslan

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu
Ayşegül Yıldırım, aysegul@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 31 Mart 2012

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

EA SPORTS PRESENTS

FIFA STREET

FREE YOUR GAME

16.03.2012 SATIŞTA



FUTBOLDA YENİLİĞİN ÖNCÜSÜ, STİLİN GERÇEK YANSIMASI.

GECE GÜNDÜZ SÜRECEK BU SERBEST STİL FUTBOLUN TADINA DOYAMAYACAKSINIZ.

EASPORTSFOOTBALL.COM





XBOX 360. XBOX LIVE







facebook.com/aralgame

ARAL